AMIGA - ST - CD ROM - PC - MAC - CDI - CONSOLES



LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

IL EST LÀ !

STREET FIGHTER II

LE JEU DE L'ANNÉE **TESTÉ SUR AMIGA**

ET AUSSI,
AMIGA : KGB . GOBLIINS 2...
ST : L'ARME FATALE . BILLARD AMERICAIN . NO SECOND PRIZE...
PC : FORMULA 1 GP . LEGEND OF VALOUR . INCREDIBLE MACHINE...

93 L'ANNÉE DU CD

20 NOUVEAUTÉS CD en test
4 LECTEURS CD au banc d'essai

18 cartes Son PC

laquelle choisir ?

ILS VONT CARTONNER !

PSYGNOSIS
Révélations sur leurs prochains jeux

CRYO
EDEN ET DRIVE FRACTALUS (CD) encore plus fort que DUNE

BULLFROG
SYNDICATE (PC) Rhôôô... que c'est Bô!

SOLUTIONS COMPLÈTES :
Alone In The Dark
Kyrandia
Sherlock Holmes (part 1)

T 2788 - 9234 - 25,00 F

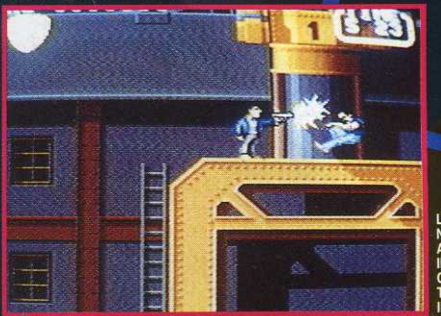
N° 34 ● JANVIER 1993 ● 25 F ● BELGIQUE : 183 FB ● LUXEMBOURG : 175 FL ● SUISSE : 7

DES SENSATIONS IMME

LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR!

Plongez dans les bas fonds de los Angeles à la poursuite de dangereux criminels.
Grace à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l histoire du cinéma:
* Le Sergent Murtaugh [alias Danny Glover]
* Martin Riggs [Mel Gibson], dit L ARME FATALE

Ils forments l équipe la plus efficace de la police de Los Angeles. Le jeu s inspire du scénario des 3 films et reprend scènes et les ennimis les plus spectaculaires des 3 films. C est un mélange de jeu de plate forme et de tir. Plusieurs missions vous sont proposées: Vous devez démanteler des réseaux de traficants de drogues, de blanchiment d argent sale, et des traficants d armes. Il faudra arrêter un tueur de flics, et sauver une fille qui a été kidnppée. Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux. Vous pouvez jouer soit avec le Sergent Mertaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.
FAITES TREMBLER LES CRIMINELS !



L'ARME FATALE

COGNEZ FORT ET
DU MOND



LA NOUVELLE MERVEILLE DES AUTEURS DE EPIC

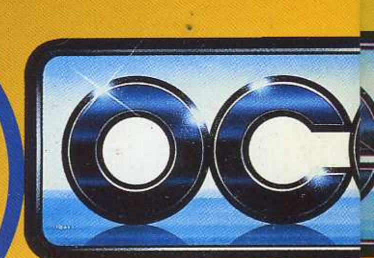
Une merveilleuse surprise de fin d année
GENERATION 4 93% GEN D OR

Un très beau logiciel, parfaitement réalisé
JOYSTICK 93% MEGASTAR

Un grand jeu passionant et difficile... Les graphismes 3D sont superbes et varies... L animation est étonnante fluide et rapide
TILT 18/20 HITS



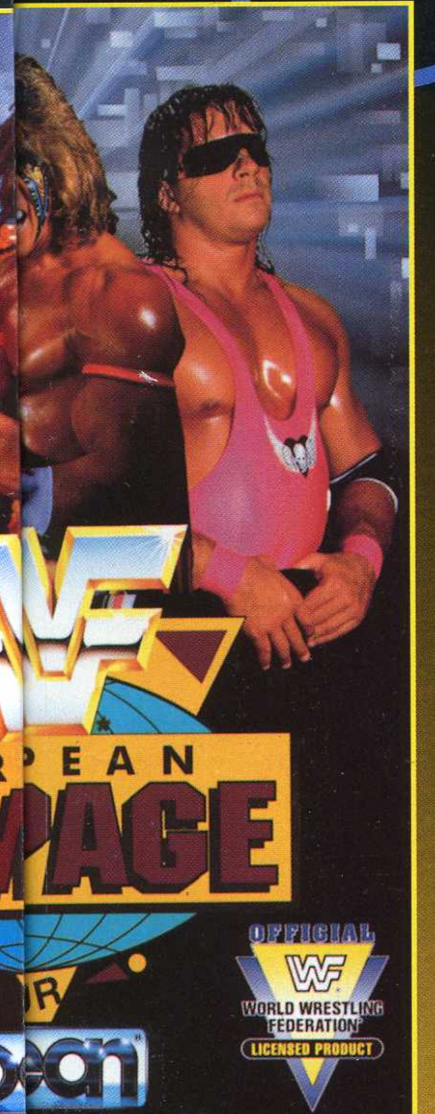




OCEAN SOFTWARE LIMITED . 25 BOULEVARD BERTHI

SES POUR VOS MICROS

VENEZ CHAMPION
E CATCH



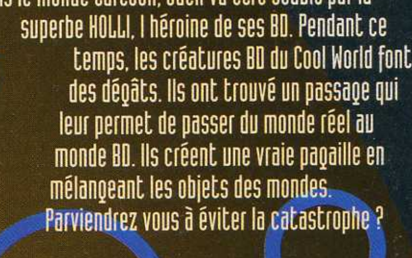


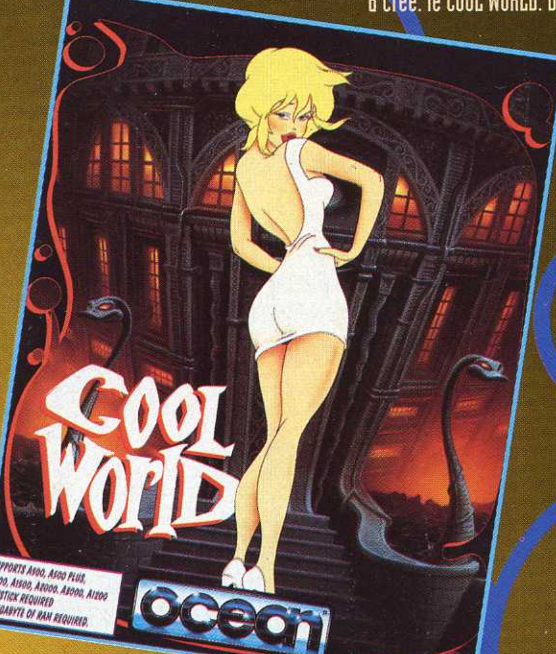


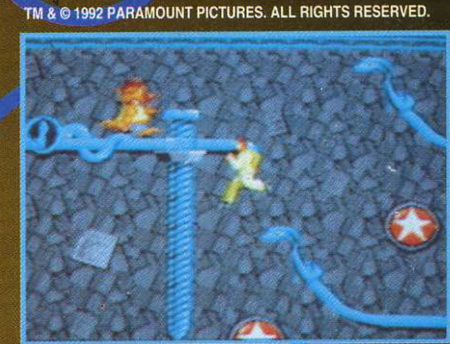
Attention Mesdames et Messieurs, LES SUPERSTARS DU CATCH SONT DE RETOUR SUR VOS MICROS POUR DES COMBATS ENCORE PLUS SPECTACULAIRES! Ce nouveau jeu de Catch est la suite du célèbre WWF. Il va encore plus loin que tout ce qui a été fait jusqu à maintenant. Hulk Hogan*, Ultimate Warrior* et les autre Superstars vont faire équipe pour combattre les TAG TEAMS [Duos de Catcheurs] les plus redoutables du monde. Vous combattrez les Natural Disasters*, les Nasty Boys* et d autres paires terrifiantes. Vous pouvez jouer à 4 catcheurs sur le ring. Il vous propose plus de 62 mouvements par catcheurs et des animations fabuleuses. Qualifiez votre équipe pour la grand finale du MADISON SQUARE GARDEN.

ÇA VA CARTOONER SUR VOS MICROS

Voici l adaptation sur micro du fabuleux film d aventure-fantastique COOL WORLD avec KIM BASINGER. COOL WORLD est un film qui mélange des acteurs réels et des personnages de dessins animés.
Alors qu il terminait sa nouvelle Bande Dessinée, Jack Deebs un dessinateur de BD, est projeté dans le monde qui il a créé: le COOL WORLD. Dans le monde Cartoon, Jack va être séduit par la superbe HOLLI, l héroine de ses BD. Pendant ce temps, les créatures BD du Cool World font des dégâts. Ils ont trouvé un passage qui leur permet de passer du monde réel au monde BD. Ils créent une vraie pagaille en mélangeant les objets des mondes. Parviendrez vous à éviter la catastrophe ?







ocean

5017 PARIS TEL: (1)40539286 FAX: (1)42279573

sommaire

JOYSTICK N°34 • JANVIER 1993

EDITO

Ce mois-ci, Danboss a fait plein de solutions, dont Legend of Kyrandia, Sherlock Holmes et surtout Alone in the Dark, avec plein de belles images, parce que le Danboss il s'est acheté une carte vidéo qui capture les images et alors il peut faire des montages épastrouillants et il s'amuse comme un fou avec son bouzingue toute la journée et du coup ça promet pas mal de solutions illustrées pour 93.

Ça lui a coûté cher. Mais le jeu est une passion de plus en plus chère, comme vous le constaterez sans peine dans ce numéro: non seulement il va falloir vous acheter un CD-Rom (quatre sont testés ce mois-ci), parce que beaucoup de jeux commencent à sortir sur ce standard (cf. la rubrique CD-News), mais en plus, si vous avez un PC, vous devrez acheter une carte sonore. Préférez-vous celle qui fait chtouïng-bong ou celle qui fait zwirlll-tuc? Vous le saurez en lisant notre comparatif de 18 d'entre elles.

Vous voulez une idée des tests qui se trouvent dans ce numéro? Formula One Grand Prix, de Microprose. Vous l'attendiez, hein? Eh ben il est là. Et Inca, sur CD-Rom PC, aussi. Très beau. Et celui que vous attendiez le plus, c'est quoi? Street Combat III sur Aglabo? Pas du tout, vous avez perdu, c'était Street Fighter II sur Amiga. Yes, il est là, tout frais tout beau.

Vous trouverez aussi des tonnes de previews, notamment 10 pages sur les prochains jeux de Psygnosis. L'un d'eux, Microcosme, sur CD-TV, est co-réalisé par un ex-musicien de Yes (après Roger Dean, graphiste de Yes qui s'est mis à bosser pour les jaquettes de Psygnosis, et lui, qui va-t-on avoir d'autre? Jon Anderson va organiser un Lemmings-Aid, peut-être?), que l'on interviewe aussitôt. Hop. Et pendant qu'on y était, on a interviewé aussi le scénariste de K.G.B. Alors, la guerre, je te la sers froide ou chaude?

Vous retrouverez aussi Andrew Braybrook, qui continue à travailler Uridium 2 et qui a l'extrême bonté de nous tenir au courant de ses progrès; ainsi que James Pond 3 (Millenium) et Syndicate (Bullfrog), eux aussi en cours de programmation, qui font l'objet d'une attention toute particulière.

Plus, bien sûr, toutes les rubriques zabituel.

Pour terminer, un message personnel de la Direction: bonne année, toi!

À dans un mois.

INDEX DES ANNONCEURS

courrier

■ Salut à tous,
J'ai deux ou trois questions à vous poser. Je peux? Bon, c'est parti!
1. Où en est "Action Concept", prévu il y a 2 ou 3 ans?
2. Les jeux qui acceptent la Sound Blaster Pro utilisent-ils les 22 voix FM Stéréo de la carte?
3. La Super Famicom américaine se branche-t-elle sur toutes les télévisions? Comment savoir si elle se branche sur la mienne?
4. Peut-on, avec un 386 SX 20 MHz, augmenter sa vitesse, le gonfler jusqu'à 40 MHz?

Jérôme Guérin (St Aulaye)

Bienvenue à tous!
1. Ce projet "Action Concept" a été abandonné. D'abord prévu par Titus sur micros et en CD par la suite, le développement n'a finalement pas abouti. C'est dommage, parce que ça avait l'air pas mal du tout.
2. Non, jamais, il n'y a aucun jeu à notre connaissance qui tire pleinement profit de ces capacités. Plusieurs raisons à cela: un, ça prendrait relativement beaucoup de place tant en mémoire que sur disque; deux, les programmeurs sont de gros fainéants; trois, il faudrait plus de temps aux musiciens pour composer leurs musiques,et les musiciens sont comme nous, ils préfèrent aller boire des coups (les vrais musiciens); quatre, qu'est-ce-que ça peut bien te faire, de savoir quels sont les jeux exploitant les 22 voix, tu achètes tes jeux pour leur musique, toi?
3. On va commencer par un petit récapitulatif. Au Japon, la console 16 bits de Nintendo s'appelle la Super Famicom. Aux States, c'est la Super NES. En Europe, on peut s'acheter la Super Nintendo distribuée officiellement et exclusivement par Bandaï. Toutes ces machines sont identiques, à la différence près que les deux premières carburent en 60 Hz alors que notre Super Nintendo fonctionne en 50 Hz. Pour que ta Super NES marche sur ton téléviseur, il faut que celui-ci ait un canal 60 Hz, aussi appelé canal "vidéo" ou "auxiliaire", réfère-toi à son manuel technique.
4. Moui, c'est possible, en changeant la carte mère. Une petite visite chez ton revendeur, et ton PC subira un lifting remarquable.

Salut,
1. Combien touche un testeur par mois?
2. Quelles sont les études à faire?
3. Est-ce-que c'est vrai que les testeurs bossent 24h/24?
4. Les news que vous testez vous sont fournies directement, ou c'est à vous d'aller les chercher?

Mohamed Chilali (Draveil)

1. Chez Joy, les testeurs ne sont pas salariés. Autrement dit, ils ne reçoivent pas chaque mois une somme fixe et définie par contrat. Ils sont rémunérés à la pige, ou, pour simplifier les choses, à la pièce; plus ils écrivent, plus ils touchent. Donc, pour en revenir à ta question, ça dépend des mois. Mais, en moyenne, nos testeurs gagnent entre 13000 et 15000 francs par mois. L'été est une période où ils mangent de la vache enragée, puisque Joy ne sort pas au mois d'août. A l'opposé, la fin d'année et son traditionnel raz-de-marée de nouveaux jeux assurent aux testeurs des jours passablement heureux.
2. Il n'y a aucune formation spécifique à suivre. Il n'y a pas deux types chez Joy qui aient suivi (subi?) les mêmes études, nous avons tous emprunté des voies différentes. Bon, et alors, comment en sommes-nous arrivés là? Tout bêtement parce que, il y a quelques années, les jeux vidéo ou l'informatique nous ont intéressés d'une manière ou d'une autre. On a lu des tonnes de canards, un peu comme toi, on essayait de voir les meilleurs jeux, toujours un peu comme toi, on attendait les nouvelles machines, certainement un peu comme toi. Mettons que tu viennes chez Joy pour bosser, on ne te demandera pas tes diplômes, on te jugera plutôt sur tes connaissances, sur ce que tu nous diras et sur ce que tu écriras. Cela dit, si tu es un mec chiant comme la mort, on te jettera par la peau du cul et par la fenêtre, quand bien même tu sauras tout sur les jeux vidéo, même si tu écris comme un vrai pro. Nous sommes là avant tout pour rigoler, pas pour bosser avec des types tristes ou gonflants. Conclusion, pour rentrer dans un canard, il n'y a qu'une seule voie: le bol.
3. Oui et non. Prenons l'exemple de Seb. Au moment où vous lirez ces pages, Seb sera en train de zoner dans les bureaux ou au café d'à côté. Donc, première réponse, non, un testeur ne travaille pas sur 24 heures sur 24. Maintenant, au moment où j'écris ces quelques lignes, Seb est archi-crevé. Nous sommes mardi soir, il a commencé à travailler dimanche matin, et, depuis, il ne s'est pas arrêté, si ce n'est pour manger (et le temps d'une petite sieste-flash de 10 minutes). Seconde réponse, oui, un testeur travaille parfois 24 heures sur 24. Après quoi, oui, il récupère en zonant pendant 15 jours dans les bureaux ou au café d'à côté, vous avez compris le truc. Tenez, Moulinex a fait un petit calcul: ils écrivent chaque mois l'équivalent de 100 pages de roman. Il ne dit pas ça pour frimer ou pour se plaindre, c'est juste pour que vous arrêtiez de penser qu'il passe ses journées à jouer. Apparemment, ça l'agace vachement, le coup du "Ouaip, t'es testeur, t'dois super bien t'marrer, t'joues tout l'temps".
4. Dans 90% des cas, les jeux nous sont envoyés par l'éditeur ou par le distributeur. Ça s'appelle un service de presse, l'éditeur a tout intérêt à faire connaître son produit, il a un fichier comportant les coordonnées des gens à qui il doit faire parvenir un exemplaire gratuit: les magazines spécialisés, les revendeurs, les grandes surfaces, les autres éditeurs (pour frimer, si le produit est bon), etc. Quant aux 10%, ce sont les jeux pour lesquels il faut que nous passions un coup de fil aux éditeurs pour leur rappeler qu'on existe. Ce sont généralement des étrangers qui n'ont pas de distributeur en France.

Salut Joy,
J'ai acheté récemment Crazy Cars 3 et je ne sais pas comment sauvegarder. Après avoir réussi un challenge, voilà ce que mon micro me dit: "ready to save the current game. If you wish to save, please write enable the boot disk, then hit fire". Peux-tu m'aider?

Frédéric Winneg (Ecques)

Il faut déverrouiller ta disquette, couillon. Il y a un petit bitonio en plastique, en haut à droite de ta disquette. Tu le trafiques de manière à boucher l'espace vide, et tu pourras sauvegarder ta partie. Je te traite de couillon, mais ça n'est pas méchant, hein, ne le prends pas mal.

Salut Joystick,
1. Le Falcon est-il vraiment un bon ordinateur, face au PC et au Mac?
2. Peut-on programmer des jeux et des démos dessus sans trop de problèmes? Avec quels langages?
3. Combien peut-on utiliser de couleurs?
4. Le Falcon peut-il faire des zooms, des rotations comme la console Super Nintendo?
5. Peut-on faire de la digitalisation vocale sur le Falcon (enregistrer des paroles, une chanson, des bruits)? Quel matériel faut-il?
6. Dans le même genre, peut-on brancher un magnétoscope au Falcon, passer un film, prendre des images, des musiques, des personnages animés?
7. Un lecteur de CD-Rom est-il prévu pour le Falcon?
8. A quand le Falcon 040, et à quel prix?

Frédéric Bourguignon (Rennes)

1. Oui, le Falcon est un excellent ordinateur. Seulement, comme il n'est pas encore sorti, ce serait hasardeux de le comparer à d'autres machines existant depuis près de 10 ans. En principe, c'est une très bonne machine. Reste à savoir maintenant si les éditeurs vont investir dans le développement de logiciels spécifiques au Falcon. Il est sorti ces dernières années des ordinateurs excellents techniquement (Next, Archimedes), mais ça n'a pas suffi pour qu'ils s'imposent. Pour qu'un ordinateur séduise le public, il faut surtout qu'il y ait de bons programmes dessus et qu'ils soient bien distribués (autrement dit, qu'on puisse les trouver partout sans avoir à faire des pieds et des mains). Plus concrètement, si le Falcon a des capacités supérieures au PC et au Mac (Midi en standard, direct-to-disk, Digital Signal Processing, etc), ces deux machines rattrapent aisément leur retard de par le nombre de logiciels qui tournent dessus et qui sont prévus. C'est ce qui nous avait fait dire cet été que tant que le Falcon n'aurait pas de softs équivalents à Xpress (PAO), Excel (tableur), Illustrator (dessin), Photoshop (retouche), PC Tools ou Norton (gestion de disque), Word (traitement de texte), il ne pourrait pas vraiment prétendre pouvoir rivaliser avec les machines d'Apple et d'IBM. Et, justement, au moment où les deux constructeurs ont décidé de collaborer sur des projets communs, il semble un peu périlleux de vouloir lancer une nouvelle machine ne correspondant à aucun des deux standards. Ça n'est probablement pas impossible à faire, mais c'est périlleux, il faut avoir les reins solides et une bonne image commerciale. Et comme la machine a du retard, c'est quand même assez mal barré.
Du côté des jeux, c'est pareil. Dans leur grande majorité, les éditeurs vont attendre de voir si la machine se vend avant de décider de programmer des jeux sur le Falcon. Les grands noms du jeu vidéo ne se sont pas encore prononcés et n'ont pas montré un débordement d'enthousiasme jusqu'à maintenant.
2. Bien sûr qu'on pourra programmer des jeux sur le Falcon. "Sans trop de problèmes", ça dépendra uniquement de toi et de ton niveau en programmation. Tous les outils nécessaires au développement devraient être disponibles (en ce qui concerne le Basic, il ne devrait pas y avoir — sauf miracle — de version du GfA-Basic spécifique au Falcon).
3. Selon les informations diffusées par Atari depuis quelques mois, jusqu'à 65536 couleurs.
4. Ces effets ne seront pas câblés. Autrement dit, il n'y a aucun coprocesseur graphique dans le Falcon qui soit chargé de ces effets. Tu ne pourras pas dire à la machine "Fais-moi tourner cette portion d'écran, fais-moi un zoom sur cette autre portion, emballe-moi tout ça et livre-le moi le plus vite possible, tu seras bien aimable". Maintenant, cela ne signifie pas que tu ne pourras pas programmer toi-même ces effets dans tes jeux ou dans tes démos. Là encore, ça dépend de tes talents.
5. Enregistrer des bruits, ça n'est plus de la digitalisation vocale, couillon (voir réponse ci-dessus). Le Falcon a justement cet énorme avantage, tu te branches un microphone, tu parles dedans, et l'ordinateur se charge d'enregistrer tout ça sur disque ou de rebalancer le son sur le haut-parleur après l'avoir trafiqué (en rajoutant des effets de réverbération, un écho, une distortion, un filtre...). Pour ça, le Falcon est génial. Bien entendu, tu pourras remplacer le microphone par n'importe quelle source sonore: lecteur CD, chaine hi-fi, kazoo, télévision, scie musicale... Il y a une entrée son, tu en fais ce que tu veux.
6. Passer un film, je ne vois pas l'intérêt, couillon (...); tu branches ton magnétoscope sur ta télé, ça te coûtera moins cher. Et si tu n'as pas de télé, tu es gentil, tu vas mourir plus loin. Cela dit, oui, tu pourras enregistrer tes jeux sur magnétoscope, mais c'est déjà possible avec d'autres ordinateurs, soit dit en passant, ça n'a rien de vraiment révolutionnaire. Ce qui sera plus rigolo, ça sera de pouvoir afficher sur le Falcon des images venant de l'extérieur. C'est comme pour le son il y a trente secondes, l'ordinateur dispose d'une entrée vidéo qui lui permettra de traiter des signaux extérieurs, ceux d'une caméra, par exemple, au moyen d'un gentit petit Genlock.
7. Oui, c'est prévu, certains officiels d'Atari l'ayant annoncé nettement moins officiellement pour le printemps 93. Par ailleurs, il faut savoir que le Falcon sera capable de lire des CD Photos de Kodak. En pratique, après avoir porté tes photos chez ton photographe, tu pourras les visualiser (à partir d'un CD) sur ton Falcon et t'amuser à ajouter une petite moustache à ta petite sœur, le bon plan.
8. Il n'y a aucune date officielle. Voyons déjà ce que donne le Falcon 030, tu veux bien?

TACOTAC

• Vroom sortira-t-il sur PC? Si oui, entre Vroom et Crazy Cars 3, lequel me conseilleriez-vous?
Oui, Lankhor est en train de travailler sur l'adaptation sur PC (et sur Falcon aussi, d'ailleurs), aucune date de sortie n'est donnée. Quant à dire quel est le meilleur, c'est difficile. D'une part parce que Vroom n'est pas fini, justement, et d'autre part parce que, mine de rien, ce n'est pas le même genre. Vroom est plus rapide, plus fun, plus "arcade", tandis que Crazy Cars 3 penche plus du côté de la simulation. A toi de voir en fonction de ce que tu aimes.
• A quand A-Train sur Amiga?
Ocean l'annonce pour le mois de février.
• Qui a fait le jeu Nuclear War?
C'est un jeu de New World Computing, label anglais distribué en France par PPS (150 boulevard Haussman, 75008 PARIS, (1) 49 53 00 03).
• Y aura-t-il une suite à Eye of The Beholder 2 sur Amiga?
Aux dernières nouvelles, SSI souhaiterait ne commercialiser Eye of The Beholder 3 que sur PC. Je sais, c'est énervant. Les possesseurs d'Amiga vont commencer à comprendre ce que vivent depuis deux ans ceux du ST. Cette nouvelle version sortira au mois de mars/avril.
• Pouvez-vous venir nous voir le 17 décembre après-midi au lycée-pilote innovant, site du Futuroscope, Jaunay-Clan, nous serions contents (Hervé Jolly et toute sa classe).
Désolés, mais nous étions en plein bouclage, nous n'avons pas pu venir, les copains. Bonnes fêtes quand même!



Le Noël de Joystick

Nous avions tous préparé nos petites listes de Noël, un post-it pour les plus modestes, des pages entières pour les plus gourmands, les cadeaux désirés s'y entrechoquaient comme autant de perles de bonheur. Plein d'espoir, chaque membre de la rédaction avait glissé sa petite lettre dans une enveloppe à destination de la maison de Monsieur le Père Noël. Il ne restait plus qu'à attendre, en croisant les doigts et en espérant que le vieil homme à la barbe n'aurait pas trop de ruptures de stock.
Le jour du 25 décembre enfin arrivé, après s'être rué aux pieds des sapins de Noël, voici ce que tous ont trouvé dans leurs chaussures pleines de paquets colorés.

Dans ses petits souliers, **Claude Lucas** a trouvé avec le sourire une boussole, un opinel n°12, un sac à dos, un beau foulard bicolore, des cartes d'état-major répertoriant toutes les cités de Bondy avec le réseau des caves, un guide des Castors Juniors, l'excellent ouvrage de Gros Renard Courageux «l'art de faire des nœuds pour attacher ses camarades au poteau de torture», des gros godillots, l'excellent ouvrage de Gros Renard Courageux «l'art de défaire les nœuds de son petit camarade attaché au poteau de torture depuis une semaine», une tente, l'excellent ouvrage de Gros Renard Courageux «l'art de ne pas s'énerver quand ça fait une semaine qu'on essaye de défaire les nœuds de son petit camarade», un bermuda kaki, un pin's de l'Abbé Pierre, et l'excellent ouvrage de Gros Renard Courageux «l'art d'enterrer discrètement un petit camarade mort alors qu'il est toujours attaché à un arbre».
Dans ses sabots et ses petits ponts de bois, **Moulinex** a eu la joie immense de trouver un logiciel éducatif pour les 5-7 ans, affichant la règle du complément d'objet en 3D, permettant de ray-tracer les tables de multiplications, de placer des caméras autour de la règle de trois, de morpher des sujets en verbes, des accords du participe passé en futur antérieur, et de zoomer sur des problèmes d'horaires de trains et d'aiguillages. Le Père Noël, un peu bourré à l'eau de vie, avait confondu le logiciel 3D Studio commandé par Moulinex avec le logiciel éducatif 3D Studieux qu'il a obtenu.
Dans ses espadrilles **Lord Casque Noir**, quelque peu surpris et déçu, a trouvé deux poupées Barbie, la cuisine Barbie, le salon Barbie, la chambre à coucher Barbie, les chiottes Barbie, Bella-Bella la tête d'abrutie à coiffer, cinq cordes à sauter, une jupette, des sockettes, un kit «Toi aussi maquille-toi comme une pouffiasse» et une place pour aller voir Dorothée la Chauve à Bercy. Ce n'est que le lendemain que Lord Casque Noir (quel pseudo ridicule!) s'est aperçu qu'il s'était trompé de paire de chaussures et a bondi sur les cadeaux de sa petite sœur âgée de 6 ans. La pauvre petite se retrouve maintenant avec un rasoir électrique, deux paires de chaussettes pour hommes et un abonnement d'un an à New-Look.
Dans ses Tongs, **Calor**, rouge de bonheur, a trouvé un poster de Maya l'abeille, cinq petits pots de miel, deux galettes, une chevillette, un grand méchant loup, une grand-mère à moitié dévorée, un chasseur bourré, une Boucle d'or droguée et ses Nounours Junkies, cet emmerdeur de petit Poucet semeur de merde, cette feignasse de Belle au Bois dormant et un Robin des Bois qui vole aux pauvres pour donner au Roi.
Dans ses grolles défoncées, **Seb** a bondi de surprise en trouvant deux kilos de poireaux, de belles tomates, de l'estragon, des oignons, trois têtes de cons, deux citrons, cinq chiens morts, deux bons tas de gravier, un abonnement à Choucroute Magazine et la collection complète des 7 nains de jardin.
Dans ses chaussons de danse, **AHL**, ayant du mal à le croire ça escroc, a trouvé un plan de Paris avec tous les sens uniques inscrits en gros et le parcours le plus rapide pour venir au boulot passé au Stabilo Boss, et un déguisement de Mario qui va très bien avec le déguisement de Sonic qu'il avait eu l'année passée. Depuis, il court et saute partout dans les bureaux, il chasse les tortues, il nous saute sur le dos pour faire apparaître les bonus et file des grands coups de tronche dans les murs au cas où il y aurait des bonus stages cachés.

Dans ses pompes qui puent la mort, **J'M Destroy** a trouvé un livre sur la manière de se reposer sans dormir et en bossant 20 heures par jour, un ouvrage sur la dactylographie permettant de taper plus vite et de travailler encore plus, un guide du parfait petit masseur pour qu'il arrête de briser les épaules de ses petites camarades, un abonnement d'un an au service des «j'prends des tonnes de contraventions inutile de les mettre sur mon pare-brise retirez la thune sur mon compte directement je vous en prie ça me fait plaisir», un briquet pour jouer au Super Game Watch, une infirmière pour lui remboîter l'épaule après chaque partie, et un infirmier pour le ranimer quand il s'écroule au sol, évanoui de bonheur d'avoir battu son record.
Dans ses souliers de verre, près de sa citrouille, notre **Big Boss** rempli de bonheur a trouvé une lettre de la NMPP, une lettre des flasheurs qui lui annonçait que les films n'étaient pas arrivés et que Joystick allait être en retard, une lettre du coursier qui expliquait que les films étaient tombés dans la Seine avec sa mobylette et qu'il était désolé parce que, du coup, Joystick allait être en retard, une lettre de Roger le Redresseur Fiscal qui voulait squatter les locaux pendant une semaine pour vérifier toute la comptabilité et qu'il était désolé si cela devait mettre Joystick en retard, et une lettre de Joystick qui lui expliquait qu'il allait être en retard parce qu'il devait rendre visite à son petit frère Joypad pendant les fêtes.
Dans ses pièces de l'habillement qui emboîtent les pieds, **Michel**, débordant de joie, a trouvé un petit mot de Mitterrand l'invitant à venir boire des coups à l'Elysée, histoire de se marrer un coup, un petit mot de Bill Clinton lui déconseillant d'aller voir Mitterrand sous prétexte qu'il n'est plus drôle à table, qu'il ne raconte que des vieilles anecdotes démodées jusqu'à la corde et que Michel ferait mieux de venir à la Maison Blanche, Bernadette fera des cookies et on dansera sur la table.
Dans ses Snow-Boots rose bonbon et marron pâle, **Linos**, un sourire jusqu'aux oreilles, a trouvé des photocopies noir et blanc de la dernière version du nuancier Colorpress, une compile des meilleurs sketchs de Fernand Raynaud remixés avec les meilleures blagues d'André Lamy sur des musiques de Jean-Michel Larqué et sa femme, le recueil des plus belles phrases des commentateurs sportifs, et deux élastiques pour se faire des couettes.
Dans ses pompes de sécurité renforcées, **Mic Dax** a chanté la messe en trouvant un bouquin de 500 pages pour apprendre à bien utiliser la fonction «Putchar» sous Unix, un livre de poésie Skinhead vantant les joies de la vie à la campagne au milieu des vaches endockées et des poules casquées, une compilation des meilleures chansons des frères Jacques, reprises par des groupes de Oï, et des enregistrements pirates de Charles Aznavour en train de réparer une voiture dans son garage.
Dans ses Los Pompas Qué Aïe Aïe Les Pieds, **Antonio** a découvert, émerveillé, un jeune couple d'abonnés pas contents parce qu'ils ne recevaient pas leur Joystick 15 jours à l'avance, une carte du Portugal en relief, un tableau représentant Lisbonne vue d'avion, de nuit, entourée de centaines de petites lumières colorées qui clignotent, une photo dédicacée de Mario Soares avec pour inscription «pour mon petit Tonio adoré, reviens-nous vite au pays», et la cathédrale de Porto enfermée sous une bulle d'eau avec de la neige qui tombe quand on la secoue.
Dans ses boîtes à chaussures taille 42, **Danboss**, bouillonnant de plaisir, a trouvé un Danbiss gonflable, un dictionnaire d'histoires graveleuses à sortir à table, un livre théorique rempli de schémas et de photos sur l'art de péter au bon moment dans une conversation, la collection complète des almanachs Vermot depuis leur création, une dédicace Misou-Misou le Pétoman et le jeu des Crados.
Dans ses clarks marrons, **Danbiss**, explosé de joie et encore fumant, a trouvé un Danboss gonflable, deux boîtes d'allumettes, des punaises, des trombones, un crayon HB non taillé, un sac plastique Prisunic, un ticket de métro demi-tarif, un galet de la plage d'Etretat, deux capsules de bière, une boîte de cassoulet et des couverts en plastique Spizza 30'. Danbiss est le seul à avoir obtenu exactement ce qu'il avait demandé sur sa liste de Noël.

COLLECTIONNE LES IMAGES DES STARS DE JOYSTICK !

- **Plus de 15 000 photos autocollantes des membres de la rédaction**
- **Tu peux emmener ton bel album partout où tu veux**
- **Tu peux coller les images sur ton frigo pour faire crier ta maman**
- **Tu peux te coller les images sur le nez pour faire rire tes copains (Ho!Ho!Ho!)**
- **Toute l'intimité de Joystick enfin dévoilée**

UN PORTRAIT DE CHAQUE MEMBRE DE LA REDACTION

Ils te feront rire avec leurs blagues rigolotes qui font rire (parce qu'elles sont rigolotes), et ils te rempliront d'émoi car derrière leur carapace de pierre ils ont tous un petit cœur qui palpite et un drame caché dans leur vie.





DE LA PEUR ET DE L'ANGOISSE AVEC LES MONSTRES DE JOYSTICK





Toi aussi tu pourras frémir en apprenant les choses horribles qui traînent dans les couloirs de Joystick, la nuit. Véritables chiens de garde terrifiants ils arrêtent les cambrioleurs et les stockent dans la cave, avec les animateurs minitel.

RESERVE VITE TON ALBUM CHEZ TON LIBRAIRE!

L'album Panono des Stars de Joystick sera disponible en kiosque dès le 15 janvier, dépêche toi de le réserver pour faire partie des premiers à démarrer ta collection. Tu trouveras les pochettes de 6 vignettes autocollantes chez ton marchand de journaux pour 5frs seulement. Si ton kiosquier te dit qu'il n'en a pas mange-le et viole son chien!



SORTIE LE 15 JANVIER
L'album Panono est édité par JMB-Megalo-Ringarde édition.

JMB PANONO

Une photo de groupe bien surprenante!
Debout de gauche à droite: Lord Casque Noir, Danboss, Danbiss, Linos, Nathalie. À genoux de gauche à droite: Claude Lucas, AHL, Seb. Derrière tout le monde: Calor.



Des héros prêts à tous les exploits, des aventuriers du clavier, des rois du cuter, bref des photos de types formidables et épatants qu'il fait bon coller sur son cartable.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ATARI ST/STE - AMIGA



NOUVEAU **THE DREAM TEAM**
249/249F
+ WWF Wrestlermania + The Simpsons + Terminator 2

PSYCHO'S SOCCER
275/275F
+ International Soccer Challenge + Kick Off 2 + World Championship Soccer + Manchester Unitted

NOUVEAU **SUPERFIGHTER**
249/249F
+ WWF Wrestlermania + Final Fight + Pitfighter

DOUBLE BILL (dessin)
349/349F
+ 3D Contruction Kit + Deluxe Paint 3

MANETTES

Manette SPEEDKING	125F
Manette NAVIGATOR	159F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICJK JOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY TOPSTAR	295F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

A -Train
Battletoads
Crusader of Dark Sav.
Curse of Enchantia
Fables and Fiends
Flashback
Indy IV (Action)
Indy IV (Aventure)
L'arme Fatale
Legends of Valour
Lemmings 2
MC Donald Land
Préhistoric 2
Road Rash
Street Fighter 2
The Manager
Transarctica
Universal Monsters
Wing Commander
WWF N2

AUTRES NOUVEAUTES

Addams Family 2
Armourgeddon 2
Bard's Tale Conts.
Set
Castles data disk
Chaos Engine
Conquest of Longbow
Darkmere
Doodlebug
Jaguar
KGB
Outlander
Populous 2 Chall. data disk
Prophecy of Shadow
Reach for the Skies
Robin Hood (Sierra)
Rome
Super Cauldron
Super Sport
Challenge
Walker

Air Support	ND/259F	Jaguar	ND/225F	Shadow of Beast 3	ND/275F
Aquatic Games	299/249F	Links	ND/359F	Striker	225/225F
Birds of Prey	ND/349F	Lord of Rings	ND/225F	Shuttle	275/275F
Black Crypt	ND/225F	Monkey Island 2	ND/349F	Superski 2	ND/299F
Bunny Bricks	229/229F	Pinball Dreams	ND/225F	Super Tetris	ND/299F
Castles	249/299F	Populous N2 Plus	ND/325F	The Games Espana	349/299F
Eye of Beholder 2	ND/325F	Power. Data Disk	119F/ND	Vroom Data disc	149F/ND
Global Effect	299/299F	Project X	ND/225F	Wizzkid	225/225F
Gobliins 2	299/299F	Risky Woods	ND/225F		
Graham Taylor Chall.	259/225F	Robosports	ND/259F		



TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga		ST/Amiga
Sensible Soccer N° 2	225/225F	EPIC	249/249F
Civilization	ND/299F	Crazy Cars 3	299/299F
Sim Earth	ND/349F	Ishar	299/299F
Ween	299/299F	Premiere	ND/249F
Grand Prix (Microprose)	299/299F	Dominium	299/299F
Zool	ND/225F	Shadow of Beast 3	ND/275
Cool World	249/249F	Dune	ND/249
Nicky Boom	279/279F	Hook	249/249
D Day	ND/369F	Lure Of Tempress	275/275
Fire and Ice	225/225F	Airbus	299/299

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

PC COMPATIBLE

NOUVEAU **THE DREAM TEAM**
299F
+ WWF Wrestlermania + The Simpsons + Terminator 2

PSYCHO'S SOCCER
299F
+ International Soccer Challenge + Kick Off 2 + World Championship Soccer + Manchester Unitted

DOUBLE BILL (dessin)
349F
+ 3D Contruction Kit + Deluxe Paint 3

DOUBLE BILL (sim.)
349F
+ F19 Stealth Fighter + Mig 29 M Fulcrum

MANETTES

TOPSTAR SV227	289F
QUICKJOY SV 202	175F
CARTE SV 202	149F
QJOY SV 202 + CARTE	299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Aces Mission Disk
Battletoads
Car and Driver
Castles 2
Curse of Enchantia
Darkmere
Grand Prix
Gunship 2000
Fables and Fiends
Flashback
Legends of Valour
Lemmings 2
MC Donald Land
Prehistoric 2
Space Quest 5
Street Fighter 2
Strike Com. Speech Acc
Strike Commander
The Manager
Ultima VII Part 2 Serp. Isle

AUTRES NOUVEAUTES

Addams Family 2
AV8B Harr. Jump Jet
Battlechess 4000
Crazy Cars 3
Daughter of Serpent
F15 Strike Eagle N3
Indy IV (Action)
Island of Brain
John Madden 2
L'Arme Fatale
KGB
Mario is Missing
Pinball
Reach for the Skies
Rome
Sim Ant PCW
Sim Earth PCW
Sim Life
Star Legions
Super Cauldron
Task Force 1942
The Legacy
Transarctica
Universal Monsters
WWF N2

TOP 20 PC COMPATIBLES

A-Train	399F	Aces of the Pacific	349F
Inca	399F	Falcon 3.0	399F
Laura Bow 2	349F	Cool World	299F
Civilisation	349F	Crusader of Dark Savant	399F
Ultima VII	349F	Ultima Underworld	349F
Ween	349F	Grand Prix Unlimited	299F
D Day	369F	Quest for Glory 3	349
A.T.A.C	399F	Robocop 3	299
Rex Nebular	399F	Falcon Miss Disk 1	225
Sherlock Holmes	375F	Gunship 2000 Scén.Disk	225

Alone in the Dark	459F	Forge of Virtue	175F	Powermonger	349
Another World	349F	Gobliins 2	349F	Prophecy of Shadow	329
B 17 Fortresse Volante	399F	Harpoon	399F	Rampart	299
Birds of Prey	349F	Heroes of the 357Th	299F	Red Baron Miss.Disk	225
Bunny Bricks	229F	Hook	349F	Risky Woods	275
Captive 1.1	299F	Indy IV (Aventure)	325F	Robosports	299
Castles	299F	Ishar	299F	Spécial Forces	349
Castles Data Disk	149F	King Quest VI	399F	Star Trek	299
Darklands	425F	Leath.Godd. of Pho. 2	449F	Steel Empire	349
Dark Queen of Krynn	299F	Links Pro	399F	Super Tetris	349
Dominium	329F	Lord of the Rings 2	369F	The Games Espana 92	375
Dune	299F	Lure of Tempress	299F	The Seige	275
Dungeon Master	299F	Mantis	449F	The Summoning	325
Elf	299F	Microprose Golf	399F	V for Victory	325
Epic	299F	Monkey Island 2	299F	Waxworks	325
Eternam	349F	Moonstone	275F	Wizkid	275
F117A NightHawk	399F	Nicky Boom	299F		

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

La montre jeux vidéo à cristaux liquides !

GRATUITE pour **500 F** d'achat de jeux !

AU CHOIX
COURSE AUTO - FOOTBALL

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles d'une valeur de 149F

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 13, 20 et 27 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 13et 20 décembre

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 2
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
Tél. 45 29 09 90 . 92130 Issy-Les-Moulineaux
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA

MICROMANIA OUVERT TOUS LES JOURS EN DECEMBRE DE 8 H A 20 H

LES NOUVEAUTES D'ABORD
la Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567
MICROMANIA

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !!

* Sauf sur les Consoles

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00** - Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres	PRIX
	F
	F
	F
	F
	F
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

Numérotez par ordre de préférence :
☐ Montre Course Auto
☐ Montre Football

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

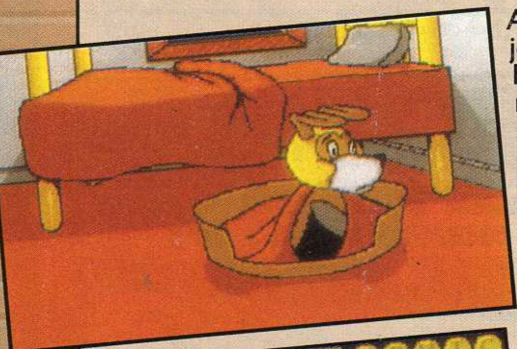
Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26** F) pour frais de remboursement
N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

LES NOUVEAUTES D'ABORD



LE SLEEP DE LA MORT



Aucun doute possible, ce nouveau jeu d'Ocean prévu aux alentours de Février 93 va faire un véritable malheur! Le principe en est fort simple. Un petit garçon somnambule n'en rate pas une pour aller faire de petites excursions en plein milieu de la nuit. Première chose qui lui vient à l'esprit: se précipiter par la fenêtre et marcher sur tous les toits de la ville. Fort heureusement, son chien est particulièrement attentif à ce petit manège et, fidèle comme un toutou, il tente par tous les moyens d'éviter le pire. L'animal n'ayant pas les facultés nécessaires pour réveiller son maître, il ne peut qu'influencer son déplacement grâce à ses petites papattes musclées. Quant au petit garçon, il ne sait qu'avancer sans cesse sans jamais faiblir. Lorsqu'il se dirige dans une direction donnée, le chien peut le pousser dans l'autre sens, inverser le sens de sa marche, lui foutre des coups de pattes dans le derrière pour le faire grimper d'un étage, ou encore, assener à ses agresseurs des coups de matraque. Bien que le klébar soit absolument indestructible, chaque piège lui fait perdre un temps précieux l'empêchant de surveiller le garçon. Bien évidemment, chaque chute ou autres chocs lui font perdre de nombreux points de vie (au garçon, pas au chien! Il faut suivre les mecs! Je viens de vous dire que le klebs est immortel, vous rêvez ou quoi?). Mais une idée géniale ne suffit pas à faire un bon jeu. Parfaitement conscient de cette réalité inébranlable, Ocean nous a concocté une animation quasi-parfaite, agrémentée de graphismes pour le moins fabuleux. Une véritable petit dessin animé! Il suffit de voir la présentation pour tomber par terre. De plus, le soft est rempli d'humour. Une bonne surprise ne venant jamais seule, une partie de l'argent récolté par ce programme devrait être reversée à une opération humanitaire. J'entends déjà les mauvaises langues crier sur tous les toits que les éditeurs ne savent plus quoi inventer pour s'en foutre plein les fouilles. Eh bien, je peux vous garantir que ce programme n'aura aucun besoin de ce genre d'argument pour se vendre à la pelle et que, pour une fois, on a enfin l'impression qu'un jeu génial va servir à une oeuvre charitable et non le contraire. Il est un peu tôt pour se prononcer, mais la preview ne saurait tarder. Ouah génial!

EURO SOCCER

Aïe! Ce jeu, arrivé à la dernière minute dans le bureau de Claude, n'a pas pu être testé à temps. Vous pourrez donc le zieuter du début à la fin dans le prochain Joystick. Pour vous mettre dans l'ambiance, ce jeu de foot peut se jouer à deux simultanément, le terrain est représenté de côté, les tirs aux buts sont géniaux et le ballon est rond. Les équipes sont au nombre de 64 et possèdent leurs propres caractéristiques. Il parait même que l'on peut faire des passes, des coups de pieds en l'air, des tacles, des têtes, alouette. Bref, ça n'a pas l'air bien du tout! Patience, les gars, un mois ça n'est pas si long! Ah oui, j'oubliais, ça tourne sur PC et ça nous vient de chez Flair software.



PECHE

En Iran, un revendeur Apple s'est vu forcé de remplacer le logo de la marque par une pomme verte toute bête. La raison: la pomme à moitié mordue pourrait faire penser au péché originel de la Bible, qui, à les en croire, est incompatible avec le Coran. Alors qu'en fait, cette morsure n'était qu'un jeu de mots entre "Bite" (mordre) et "Byte" (octet).

RETOUR AU LCD

Vous vous souvenez peut-être des jeux LCD type Game & Match. Il y a quelques années, alors que nous étions encore inconscients de ce que nous réservait la vie, ce type de jeux faisait fureur. On y incarnait des pompiers rattrapant les gens sautant des fenêtres d'immeubles en feu, on y faisait sauter des saucisses et des crêpes avec des poêles, au fond des cuisines, ou l'on tentait de sauver des parachutistes destinés à servir de chair fraîche pour les requins. Un revival jeux à cristaux liquides nous tombe dessus, par l'intermédiaire de Tiger. Ce constructeur sort à nouveau des petits jeux de poche, mais chose originale, leurs thèmes sont tirés de jeux micros célèbres ou de héros consoles. Double Dragon, Tennis Tiger, Mario Machin ou Sonic Truc, tout en tas de jeux pour environ 230 Frs. A noter que des versions de luxe existent avec de la synthèse vocale ponctuant vos actions.



SOUS LES PAVES, DES MICROPROCESSEURS

Si vous parlez du Quartier Latin à vos parents, ils risquent de partir dans des descriptions émouvantes de mai 68, des récits de souvenirs, racontant de longues anecdotes mirobolantes sur leurs exploits de jeunesse, la larme à l'oeil. La Fnac qui, décidément montre un intérêt de plus en plus poussé pour le monde de la micro et des consoles, a basé sa campagne de publicité pour l'ouverture de la première Fnac Micro là dessus. Génération 68 qui se fout des pavés sur la gueule en plein quartier latin, et génération 90 qui va boulevard St Germain pour acheter des jeux de baston et se foutre sur la gueule à la maison. Depuis début décembre, donc, les utilisateurs Parisiens pourront aller traîner dans les trois étages de la Fnac Micro. 1 000 m2 de matos et de jeux, des rayons sur les marques principales et une gamme de jeu très impressionnante. Régulièrement, des conférences et des démonstrations publiques seront organisées dans une salle spécialement prévue à cet effet. Ecran géant, et sono de la mort ont déjà permis de présenter des jeux comme Flashback ou Legends of Valour. Cet espace permettra aussi de poser des questions et de rencontrer des programmeurs ou des graphistes qui viendront présenter leurs jeux eux-mêmes. Fnac Micro, 71 Bd Saint Germain, Paris 5ème.



LEMMINGS 2 RETARDE

Lemmings 2 ne sortira finalement pas avant février au plus tôt. Psygnosis a déclaré: "It is choice [ƒoïß] between a good game for Christmas [kRïßmæß] and a very good [gœd] game later on". Je traduis: "on n'a pas encore fini [ƒïñi] de travailler dessus. Tu peux me passer le tube de Maxiton [sPïC]? Snirff... Je tiens un de ces rhumes [∂tçhõum], moi...".

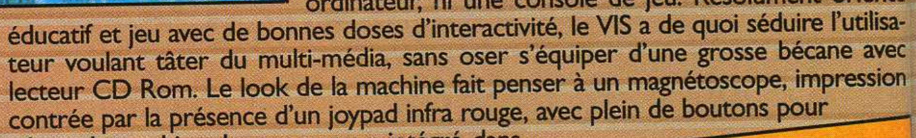
MEMOIRE ATOMIQUE

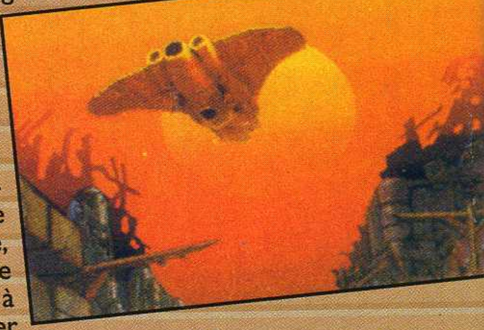
Le ministère de l'Industrie japonais a déclaré il y a peu que de nouveaux types de mémoire étaient en chantier. Il s'agit de mémoires atomiques, c'est-à-dire que chaque bit est représenté par un seul atome. Résultat: une puce mémoire, de la même taille que celles d'aujourd'hui, contiendra 2 Go de RAM, pour le même prix. Malheureusement, ces puces ne seront pas au point avant dix ans. On pourrait penser que ce sera la limite ultime (on imagine mal que chaque neutron ou électron à l'intérieur d'un atome puisse exprimer un bit), mais ce n'est pas le cas: on pourra ensuite passer à des mémoires atomiques avec compression de données intégrée, et doubler ainsi la capacité...

UNE NOUVELLE MACHINE MULTI-MEDIA SIGNEE TANDY

Depuis quelques mois, le multi-media est sur toutes les lèvres. CD-I, CDTV, CD Rom PC, CD Rom Mac, CD Rom Nec, Mega CD, on ne compte plus les constructeurs qui ont déjà sorti leurs bécanes orientées CD, auxquels viennent s'ajouter ceux qui nous en promettent pour les mois à venir. Il faut dire que le support CD a un charme fou; depuis toujours, les développeurs sont limités par les capacités de stockages et voilà qu'on leur offre 600 Mo prêts à être bourrés d'images et de programmes. Sans compter les possibilités sonores, puisqu'il est possible d'enregistrer directement de la musique, au côté des images justement, qui seront déclenchées par la machine et qui arriveront jusqu'à vos petites oreilles toutes fines. C'est donc au tour de Tandy d'annoncer sa machine orientée Multi-Media. Déjà en magasin aux Etats-Unis, dans les circuits Tandy Electronique et Zenith, le VIS (Video Information System) n'est ni un ordinateur, ni une console de jeu. Résolument orienté éducatif et jeu avec de bonnes doses d'interactivité, le VIS a de quoi séduire l'utilisateur voulant tâter du multi-média, sans oser s'équiper d'une grosse bécane avec lecteur CD Rom. Le look de la machine fait penser à un magnétoscope, impression contrée par la présence d'un joypad infra rouge, avec plein de boutons pour piloter la machine. Le processeur intégré dans le VIS est très rapide, et la vitesse est encore accrue par la présence de tout un tas de co-pro graphiques ou sonores. Le système tourne sous Microsoft Windows, mais rassurez-vous, l'utilisateur n'a pas à manier des menus, à faire des tonnes de sélections pour lancer un programme, le tout est invisible et caché. Par contre, ceci est un argument non négligeable pour les éditeurs, qui n'auront pas à trop se briser le crâne pour adpater leurs produits PC CD Rom pour le VIS Tandy. Environ 100 titres sont déjà prévus pour Noël, et les éditeurs sur la liste ne font pas partie des plus ringards. Les photos d'écrans qui accompagnent cette news correspondent à des jeux Sierra qui sortiront sur VIS pour Noël et début 93. Sont d'ores et déjà prévus: King's Quest V, Space Quest IV, Laura Bow et Eco Quest ainsi que toute la gamme d'éducatifs Sierra. Manque un argument de taille, le prix. Aux Etats-Unis, le VIS Tandy est proposé pour moins de 3500 Frs, ce qui représente une alternative plus qu'intéressante face aux autres machines du même type, surtout si, comme annoncé, les logiciels arrivent en masse.







NINTENDO QUI RIT

Nintendo a passé une excellente année 1992, si l'on en juge par ses résultats: accrochez-vous, la société arrive en troisième position dans le hit-parade des boites tong ayant réalisé les plus gros bénéfices, avec 7 milliards de francs, juste derrière Toyota et NTT, le France-Télécom local à la puissance 10, et juste devant Matsushita, qui compte bien se rattraper l'année prochaine avec sa console multimédia.

HIGH ! SIERRA !

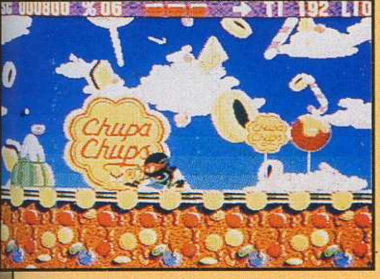


Déjà présent sur le support CD ROM avec les titres Jones in the Fast Lane, King Quest V et Mixed Up Mother Goose, récompensés par le jury de notre confrère MPC World, l'éditeur Sierra on Line prépare une entrée fracassante dans l'année 93 avec des titres CD ROM très alléchants. Au programme, Space Quest IV qui comportera une nouvelle bande son incluant les morceaux de Bob Siebenberg, membre du groupe Supertramp, à qui il sera beaucoup pardonné par ses superbes musiques de jeux. MPC oblige, le jeu comportera également des voix directement lues sur le CD. Toujours Sierra, mais dans un genre moins humoristique, on pourra aussi profiter d'une nouvelle version The Dagger of Amon Ra, l'une des enquêtes de la célèbre Laura Bow. Là aussi, on pourra entendre les voix des personnages et comme le moteur du jeu consiste à interroger de nombreux suspects, il est clair que l'on a de fortes chances d'être impressionnés. De plus, une musique très années 20 accompagnera les nombreuses péripéties de l'héroïne. Terminons avec le projet le plus gigantesque et probablement le plus ambitieux de l'éditeur: King Quest VI sur CD ROM. Dans la version DOS, la séance d'ouverture réalisée avec 3D Studio avait laissé pantois pas mal de joueurs. Il paraît que celle de la version CD ROM sera encore plus incroyable. Il faut dire que c'est Kronos, ayant réalisé les trucages de l'intro de Batman Return, qui a été chargé de l'affaire. De quoi rester sans voix, d'autant que la bande son permettra d'entendre des dizaines d'acteurs "jouant" littéralement les scènes du jeu. Naturellement, l'accompagnement musical sera, lui aussi, dans le même état d'esprit.

LA MEGADRIVE 2 : BIENTOT

Il ne s'agira pas d'une nouvelle machine, mais simplement d'une nouvelle carrosserie pour la console Sega. Alors inutile de nous écrire pour nous demander ce qu'elle a de différent et si les jeux sont compatibles avec l'ancienne: les réponses sont "rien" et "oui". Elle est juste un peu mieux profilée, c'est tout. En plus, ça devait servir à l'origine à faire baisser les coûts de production, mais avec la pénurie de Ram, elle restera probablement au même prix. Ça aura au moins servi à ne pas faire monter les prix.

ZOOL SE PAUME ENCORE



Décidément, le ninja de la énième dimension n'a pas de pot. Tout juste sorti des milliards de pièges qui l'attendaient sur les versions micros précédentes, voilà qu'on l'envoie à nouveau se bastonner sur PC et Amiga 1200. La version PC devrait être très proche de l'ancienne version Amiga; par contre, celle destinée au 1200 utilisera les nouvelles performances de la bécane. Le jeu sera donc encore plus rapide et plus fluide.



HOME ALONE 2

Kevin Mc Callister est de retour sur PC sous le label de Capstone! Le voilà parti en vacances en Floride mais c'est finalement à New York qu'il atterrit.



Eh oui, ce jeune garçon s'est brillamment planté d'avion et ça lui fait les pieds. Si vous avez vu le premier épisode, vous savez que cette mésaventure lui est déjà arrivée et qu'il a brillamment envoyé deux voleurs en prison.



Quel taré ce môme! Le voilà donc complètement paumé dans l'une des villes les plus glauques du monde. Seulement voilà, Lead Harry et Marv sont libérés de prison et ils veulent se venger. Autant vous dire que le mouflet est mal barré et qu'il va devoir user d'une tonne de ruses pour s'en sortir. Il s'agit d'un jeu de plates-formes avec, partout,un tas d'objets qu'il faut ramasser. Génial non? A l'heure ou nous écrivions ces lignes d'une beauté et d'un style grandioses, la sortie du soft était imminente. Mais attendez de voir ce que l'on en pense avant de l'acheter, cela en vaut sûrement la peine...

ISLAND OF THE DR BRAIN



Sierra, bien connu pour ses programmes hallucinants de beauté, continue sa percée dans le monde de l'éducatif sur compatible. Fort du succès obtenu aux Etats-unis par le premier épisode, Castle of Dr brain, le savant fou, reprend du service. Tout au long du jeu, vous allez devoir résoudre des énigmes plus ou moins complexes basées sur des principes simples et, pour le moins, connus. Bien que destiné aux jeunes gens maîtrisant parfaitement l'anglais, ce jeu propose des exercices assez difficiles, suceptibles d'amuser les plus âgés. Entre les mots multilangues de la grille cachée et les puzzles pour débiles, le soft vous transporte dans une foule de décors surréalistes à tomber par terre. Chaque énigmes doit être résolue pour pouvoir progresser. Des animations récompensent le joueur de ses terribles efforts et une sucette sort de l'écran après chaque bonne réponse. Ah, si seulement ça pouvait se passer comme ça chez Mac Sierra!



FUN

Après le succès remporté par les pack précédents, Microsoft récidive en proposant Microsoft Fun pour Windows, qui comporte 7 nouveaux jeux. Utilisant intensivement les capacités Multimédia de la version 3.1, les jeux reconnaissent les cartes sonores les plus courantes. En plus de trois grands classiques (Chess, Tic-Tac-Drop et Dr Black Jack) on trouve 4 jeux originaux: Chip's Challenge, Jezzball, Maxwell's Maniac et Go Figure. Chip's Challenge, jeu de plate-forme dans lequel il s'agit de récupérer des Chips, comporte 140 niveaux. JezzBall et Maxwell's Maniac, programmés par un auteur Russe, s'inscrivent dans la lignée du célèbre Tetris, présent dans le Pack numéro 1. Enfin, Go Figure propose de résoudre des équations. Rien que pour voir associés les mots "Microsoft" et "Fun", ça vaut le détour.

NOS AMIS BELGES

On se demande un peu pourquoi chaque fois qu'on parle des Belges, on dit "nos amis belges", alors qu'on ne dit pas "nos amis suisses", par exemple. Quoiqu'il en soit, nos amis belges ont des ordinateurs et des consoles aussi, et certains d'entre eux nous lisent; qu'ils sachent qu'on ne les oublie pas puisqu'on sera présent au Salon Games Computer & Video, au centre Pyramides, Place Rogier, 1000 Bruxelles, du 3 au 6 février, de 10h à 18h. L'air de rien, la Belgique est un gros consommateur de jeux puisque la moitié des enfants de 8 à 14 ans possèdent au moins une console huit bits. Et donc, Joystick sera là, ainsi que de nombreux fabricants et éditeurs. Si vous êtes de la région, venez!

ENTITE



Le jeu de Loriciel avance à grands pas, mes amis. L'héroïne n'a rien perdu de ses atouts particulièrement convaincants et Boss en est toujours fou amoureux. Nous avons pu voir de nouveaux tableaux que nous nous empressons de vous montrer.
Ce jeu, développé dans un premier temps sur Amiga, devrait voir le jour aux alentours de Février 93. Les graphismes ne sont pas mal du tout; en revanche, les scrollings ne sont pas encore très fluides. Mais les programmeurs travaillent d'arrache-pied et le résultat devrait assurer un max. En revanche, je ne sais pas si l'on sera en mesure de le tester lors de sa sortie, Boss s'étant juré de bouffer la boîte dès qu'on la recevra. Oh, pas cool.



FESTIVAL DE CANNES

A l'extérieur du Palais des Festivals, le coup d'envoi du Tour de France Nintendo. A l'intérieur, un immense stand Sega. Difficile de s'ennuyer.



Comme chaque année, le Festival des Jeux de Cannes ouvrira ses portes du 13 au 20 février 1993. Tous les jeux sont représentés, des échecs aux dames en passant par le backgammon, le go, Abalone, les jeux de rôle (qui feront l'objet d'une animation particulière cette année), le tarot... et bien sûr les jeux vidéo (l'an dernier, Sega a monopolisé l'attention de tous les jeunes qui sont venus, et Nintendo a lancé son tour de France el dernier jour du festival). L'entrée est gratuite, et beaucoup de tournois sont organisés, notamment une simultanée d'échecs opposant 6 Grands Maîtres au public (et vous pourrez jouer contre Nigel Short, pour de vrai – même si vous avez perdu d'avance, ça vaut le coup). Ne ratez pas non plus le 6ème triathlon cannois du rôle, les 13 et 14 février, le championnat de "Formule Dé" (rôle toujours), du 15 au 19, le Grand Prix de Cannes du jeu de guerre antique et médiéval (13-14 février), et le tournoi de Space Hulk et Fief II (20 février). Les initiations et les animations sont gratuites dans toutes les disciplines, assurées par Strategos, des fous de jeux qui ont obtenu le Trophée 1992 de l'Innovation du Ministère de la Jeunesse et des Sports. Bien sûr, qui dit Festival dit remise de prix, et cette année encore, les meilleurs jeux dans toutes les disciplines seront primés par un Jury dont Joystick fait partie. Comme ça tombe pendant les vacances (enfin, pour certains) et que c'est à une heure à peine des stations de ski, vous n'avez aucune excuse pour ne pas venir et on vous en voudra énormément si on ne vous y voit pas.



Mille joueurs contre six grands maîtres d'échecs. Ce sont les maîtres qui gagnent, oeuf corse.

LES NEWS

BLAGUES

Au dernier recensement, il y avait dix-huit magazines dédiés à l'Amiga en Grande-Bretagne. L'un d'eux a commencé récemment à publier des histoires d'Ataristes. La recette est simple: vous prenez une histoire belge, vous remplacez "Belge" par "Atariste", et vous avez une histoire qui comblera de bonheur n'importe quel Amigaïste, même si elle n'est pas très bonne. Un exemple: "Avez-vous entendu parler de l'Atariste qui a kidnappé un Amigaïste? Il a envoyé une enveloppe timbrée à son adresse pour la rançon!". Nul.

AMSTRAD : COUP DE POKER

Amstrad va de mal en pis, témoin la tentative de privatisation de Sugar, le patron, qui essaie de racheter toutes les parts de la boîte à un prix dérisoire pour la sortir de la Bourse. Mais certains actionnaires se sont regroupés pour empêcher Sugar de s'en tirer à si bon compte (certains ont acheté l'action à 30 francs, elle ne vaut plus que 30 centimes). Pendant ce temps-là, Sugar annonce son nouveau projet: un compatible PC-Mégadrive. Un 386SX avec un port cartouche émulant complètement la console Sega. Sega n'a rien à voir dans l'affaire et on peut se demander si Sugar n'a pas perdu les pédales: le coup avait déjà été tenté au Japon, sans aucun succès. Parce que mélanger un PC et une MD, c'est un peu comme si on mélangeait, disons, une voiture électrique avec un vélo (soit dit sans échelle de valeur). Comme la C5 de Sinclair, tiens. C'est bâtard et personne n'a envie d'un bâtard chez soi.

ART OF WORDS

Depuis quelques mois, les éditeurs proposent des manuels traduits ainsi que des jeux en Français à l'écran. Sans nul doute, la nouvelle législation européenne, qui permettra enfin d'appliquer la loi obligeant tout importateur à fournir un manuel entièrement traduit, est pour beaucoup dans cette petite révolution. Même si l'ensemble du marché a tout à y gagner, il n'est pourtant pas évident de mettre en œuvre la traduction de textes aussi précis que ceux destinés aux jeux sur ordinateurs ou consoles. Le langage employé, généralement aussi hermétique pour un traducteur "classique" que la déclaration des droits de l'homme pour un lepéniste, nécessite qu'on fasse appel à des spécialistes doublés de passionnés. Afin d'en savoir un peu plus, nous avons rencontré Stéphane Radoux qui a fondé voici moins d'un an en compagnie de Patricia Richer, programmeur sur gros système, la société Art of Words. Tout commence lorsque Stéphane, à l'époque rédacteur dans la pub, découvre avec horreur le manuel de Ring of Zilfing, jeu de rôle dont la postérité ne retiendra que la musique (Blue Rondo à la Turque). Stéphane, totalement bilingue, s'accomoderait bien du manuel anglais mais l'un de ses amis, complètement perdu dans ce fatras malmenant sorts, syntaxe et disques rigides, lui demande une traduction. Sitôt dit sitôt fait, l'affaire est bouclée en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire. Stéphane propose alors sa traduction à Ubi Soft qui distribue le produit en France. Sans se faire prier, l'éditeur le lui achète immédiatement. Et c'est parti pour une longue liste de produits que Stéphane traduit seul, puis ensuite au sein de la société Art of Words: SWOTL, Spellcraft, Civilisation, Populous, Powermonger, SSI, Amos Stos, manuels Windows MPC et Pro Audio Spectrum; en tout une cinquantaine de manuels et dix sources.

Moulinex: En quoi la traduction de jeux diffère-t-elle d'une traduction habituelle ?
Stéphane Radoux: Pour bien traduire un jeu, il faut avant tout en comprendre l'état d'esprit et pour ça, il est important que le traducteur connaisse parfaitement les jeux sur micros, ce qui n'est pas le cas dans les boîtes de traductions classiques.
Mlx: Et puis il y a aussi l'aspect informatique ?
S.R.: Oui, disons qu'à la spécialisation dans le domaine informatique (AOW traduit également des logiciels d'imagerie de synthèse médicale), nous ajoutons ce "plus" obligatoire qui permet d'offrir à nos clients la certitude que leurs jeux ne seront pas dénaturés.
Mlx: Donc, les traducteurs jouent ?
S.R.: Naturellement! De toute façon, je n'engage que des passionnés. De plus, nous traduisons de plus en plus le manuel ainsi que le texte du jeu et là, pas d'autre moyen que de jouer.
Mlx: Comment se passe la traduction des logiciels eux-mêmes ? **S.R.**: L'éditeur nous envoie le source et nous travaillons directement en ASCII. En général, nous sommes en contact avec les programmeurs, lorsqu'il est nécessaire de modifier certaines Hot Keys.
Mlx: Ca doit être un gros travail d'organisation, non ?
S.R.: C'est certain mais à Art of Words, j'insiste pour que chaque traduction soit l'œuvre d'une seule personne. Ca permet un rendu beaucoup plus cohérent.
Mlx: Et les textes sont toujours en ASCII ? **S.R.**: Oui mais, ma hantise, ce sont les variables. Lorsqu'on se retrouve avec des phrases du type "The A$ is B$ on the C$", c'est la galère. Il faut ensuite allez chercher à quoi correspondent les A$, B$ et C$ en question dans une suite de data. Heureusement, les jeux utilisant ce type de phrases sont de plus en plus rares. Remarque, ça n'exclue pas les pièges!
Mlx: Du genre ?
S.R.: Je me souviens par exemple d'une phrase dans Indiana Jones. Un moment, Indy dit à Sophia: "Tu n'as pas intérêt à bouger de là". Elle rétorque, dans la version originale: "I want". Lorsqu'on est en train de lire le source et qu'on tombe sur un "I want" isolé, il n'est pas évident de le rattacher aux autres vagons! Heureusement, Indy est un jeu fabuleux.
Mlx: tu le connais par cœur, maintenant ?
S.R.: Oui, lorsqu'on traduit un tel jeu, on plonge vraiment dedans. Le joueur qui termine l'aventure n'a pas idée de la complexité d'un tel jeu; la moindre situation est prévu. Celui-là, je me le suis réservé. J'ai pris énormément de plaisir à le traduire.
Mlx: En combien de temps ?
S.R.: Un mois.
Mlx: Quels sont tes jeux préférés ?
S.R.: Les Sierra, les Origin et naturellement les LucasFilms.
Mlx: Tu travailles avec quel matériel ?
S.R.: J'ai une passion pour Le Rédacteur 4 que j'utilise sur Mega ST. C'est un superbe logiciel. Outre la vitesse, j'apprécie particulièrement la possibilité de créer ses propres dictionnaires. Sinon, on dispose d'à peu près toutes les machines.
Mlx: Vous assurez la traduction de combien de langues ?
S.R.: Jusqu'à présent, Français, Anglais, Allemand, Italien, Espagnol mais si la demande s'en fait sentir, nous traduirons aussi les langues nordiques.
Mlx: Et pour les voix ?
S.R.: Pas de problème! j'ai été animateur radio. D'ailleurs, il m'arrive encore de faire des voix pour la pub. Il est indéniable qu'avec l'avènement du CD, on fera face de plus en plus souvent à ce type de demande.

Art of Words. Tél: (1) 60 08 06 85.

ENCORE UN CD

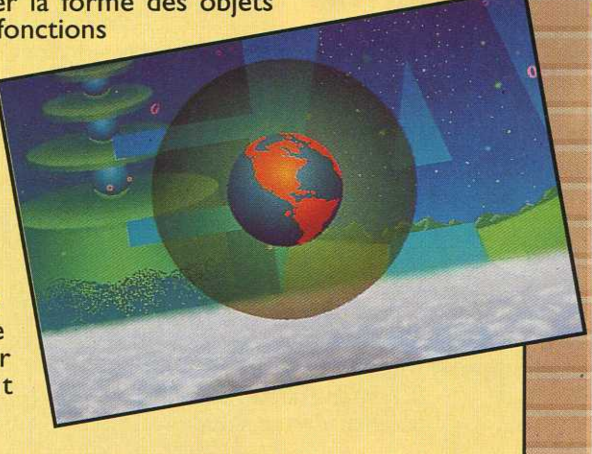
Cette fois-ci, c'est le patron d'Electronic Arts qui l'annonce, par l'intermédiaire de sa filiale commune avec Time Warner et Matsushita, 3DO. Il s'agit d'un nouveau CD-Rom totalement incompatible avec les autres, dédié bien sûr multimédia (traduire: des jeux plus un code de la route et un "j'apprends l'espagnol" pour faire bien). Il sera fabriqué par Matsushita et s'appellera 3DO, tout bêtement. Il semble que pas mal d'éditeurs s'intéressent au bébé, notamment Sales Curve qui a déjà annoncé que "Lawnmower Man II" sortirait sur ce support (fin 93, en même temps que le film). Une vingtaine d'entre eux sont déjà développeurs officiels. Le principal intérêt de ce nouveau standard, c'est qu'il sera prévu pour être facilement adaptable à des chaînes télé interactives (genre, je fais mes courses en tapotant sur ma télécommande).

INTERNATIONAL TABLE TENNIS

C'est tout nouveau et c'est tout beau. Un nouveau jeu de Ping-pong signé Loriciel débarque sur nos machines. S'il est à la hauteur de ce que j'ai connu sur les micros huits bits des années 86, on va bien s'amuser. La table est représentée en perspective et les raquettes sont en bois recouvert de plastique tout mou. Ce jeu, qui devrait sortir en Février 93 dans un premier temps sur ST et Amiga (la version PC sera pour plus tard), propose d'affronter trente-deux adversaires tous différents. Enfin, j'espère, on ne voit jamais leur tête. Tous les coups sont possibles, amortis, lobes, smashes, coupés, liftés, slicés.... Bien entendu, on peut jouer à deux l'un contre l'autre et taper sur son adversaire lorsque l'on perd. Pour s'entraîner en douce et éviter de se prendre une pâtée, une machine lance-balles vous balance ses projectiles qu'il faut renvoyer avec force et violence pour se défouler comme une bête. Les bruits sont digitalisés ainsi que quelques graphismes. Le mode exhibition sert à s'exhiber, le championnat à championner et le tournoi à tournoyer. Bref, nuits blanches en perspective!!! Ah ah! Moi j'aime bien ça les nuits blanches...

EN COULEUR !

Electronic Arts annonce la sortie de Deluxe Paint IV AGA. Cette version du célèbre logiciel de dessin, comporte de nouvelles fonctions propres à tirer le meilleur parti des capacités graphiques des Amiga 1200 et 4000. Bénéficiant, par défaut, du mode HAM 8 (maximum 1280 x 400 en 64 couleurs), Deluxe Paint IV peut travailler avec une palette de 262 000 couleurs là où le HAM 6 de la version précédente n'en proposait que 4096. En plus de l'extension de la palette, Deluxe Paint IV dispose de nouveaux outils dont un Morph plein écran, permettant de modifier la forme des objets dessinés. De même, de nouvelles fonctions destinées aux brosses, permettent de ne plus être limité par une largeur de 250 pixel puisqu'ici, c'est la mémoire qui détermine la taille maximum de celle-ci. Naturellement, les images 24 bits IFF sont acceptées, et le logiciel qui reste compatible avec les versions 2.04 et 3.0 du Player, autorise la création d'animations 8 bits. Enfin, un interfaçage avec le Shell, permet à l'utilisateur de définir ses configurations directement depuis celui-ci.



PENTIUM : TRADE MARK

Pourquoi Intel a-t-il choisi d'appeler "Pentium" le successeur du "80486", et pas "80586" comme le voudrait la logique? C'est parce qu'aux Etats-Unis, on ne peut pas déposer une suite de chiffres comme étant une marque. Du coup, tout le monde a le droit de fabriquer des 80386, par exemple, et personne ne se gêne, notamment Cyrix qui commercialise des processeurs totalement compatibles avec ceux d'Intel pour les deux tiers du prix seulement. Et qui a même l'intention de lancer un 80586 – sous ce nom, bien sûr – en même temps qu'Intel lancera son Pentium. Donc, attention: si vous voyez marqué 586, c'est que c'est pas un 586. Voilà, c'est plus clair comme ça.

DES NEWS 3615 JOYSTICK

LE ST BOUGE ENCORE

Le ST d'Atari n'est pas mort, des centaines de passionnés continuent à le défendre et à le supporter (et pas au sens péjoratif). Si vous voulez vous joindre à leur combat, nous vous conseillons la lecture du fanzine de Contact'ST, le "journal des liaisons des Ataristes" qui survit très bien à la quasi-disparition des autres publications dédiées au ST. Envoyez 20 francs à l'association Contact'ST, 7, rue Félix Gaffiot, 25000 Besançon.

IRABLASTER



Vous connaissez bien sûr Dyna Blaster, d'Hudsonsoft, au moins visuellement: une sorte de Boulderdash, mais qui se joue à plusieurs, où l'on doit déposer des bombes sous les pieds de ses petits camarades. Un conseiller général de Belfast a déclaré que le jeu tombait particulièrement mal, au moment où l'IRA (l'armée indépendantiste irlandaise) commençait une campagne de terrorisme, et a demandé à ce qu'il soit interdit en Irlande. Bon sang, mais c'est bien sûr: s'il n'y avait pas Dyna Blaster, les Irlandais et les Anglais vivraient en parfaite harmonie! C'est comme le Liban, à tous les coups c'est à cause de Lemmings (je mets un chiite contre l'immeuble, il explose, ça creuse l'immeuble, je laisse passer un druze grimpeur, je le fais exploser en haut de l'immeuble suivant...). Et la Somalie, c'est Pipe Dream (et hop, un tuyau de dérivation, puis un T, ici un bouchon...). Remarquez, on rigole on rigole, mais au Japon c'est vraiment comme ça. Lors de la sortie officielle de Dragon Quest V, un magasin de Tokyo a ouvert ses portes à dix heures du matin, pour découvrir une queue de 10.000 personnes, 5 km de long. Il a vendu 15.000 cartouches en une journée, et il y a une dizaine de gamins qui ont été agressés en rentrant chez eux par des voyous qui voulaient leur piquer leur cartouche. C'est vrai, après tout, pourquoi faire la queue quand on peut se contenter d'un coup de poing sur le nez?

SALON

Vous pouvez vous éclater, participer à des concours et gagner des super-lots en allant visiter le Salon du Jeu Vidéo au Lycée J.B. Corot à Savigny sur Orge le samedi 23 janvier de 14h à 18h et le dimanche 24 de 10h à 18h. Pour tous renseignements, appelez le mardi et le jeudi, de 10h à 18h, au 69 05 53 07 ou 69 05 53 64.

SONIC 2

Sega Europe prévoit de vendre 4 millions d'exemplaires de Sonic 2. La lutte est rude avec Street Fighter II.

RETOUR VERS LE FUTUR

Si votre Atari ST tombe dans les choux ou si vous avez envie de l'améliorer, vous êtes mal, rapport au nombre réduit de revendeurs s'intéressant encore à cette machine. La bonne adresse à connaître, c'est la boutique Retour 2048, au 21, rue de la Fontaine au Roi, 75011 Paris ou au (1) 43 38 00 33. Vous pouvez y aller en toute sérénité, c'est un copain.

EMBOUTEILLAGES

C'est sûr, le télé-travail – travail à la maison via un modem, un fax, un téléphone ou autre – évite bien des problèmes, notamment les embouteillages dans les banlieues des grandes villes ou les trois heures de trajet aller-retour pour aller de chez soi au bureau. Mais bien évidemment, tout n'est pas si rose: les encombrements ne sont plus sur la route, ils sont sur les lignes de téléphone. Pour envoyer un fax ou avoir quelqu'un au téléphone, il faut parfois perdre une demi-heure entre les sonneries occupé, les disques qui conseillent de "ne pas raccorcher, nous cherchons votre correspondant", et le 11 qui devient difficile à obtenir aux heures de bureau. En fait, on passe autant de temps qu'avant à attendre; mais maintenant, au lieu d'attendre dans un métro ou une voiture, on attend chez soi. On peut mettre de la musique et boire du thé pendant qu'on ne fait rien. Le progrès est tortueux, mais c'est le progrès.

LUXE ET VOLUPTE

Avec ses 1 500 000 exemplaires utilisés, Sim City fait partie de ces jeux "cultes" qui illuminent le firmament de la micro pour le plus grand plaisir des utilisateurs. Afin de rendre hommage à cette merveilleuse simulation de ville, Infogrames propose le coffret Sim City Deluxe qui regroupe le logiciel Sim City, bien sûr, mais aussi le module Architecture 1 et le Terrain editor. Architecture 1, destiné à changer le graphisme général du jeu, permet de simuler des villes du futur: Europe et New York au 21ème siècle ainsi qu 'une base lunaire. Le terrain éditor, quant à lui, permet de redessiner les cartes afin que le jeu soit encore plus beau. Certes, cela ne change pas grand-chose à la stratégie de l'ensemble mais c'est beaucoup plus esthétique. Le Pack Sim City Deluxe est proposé sur Amiga, PC et Macintosh.

NINTENDO QUI PLEURE

Sur plainte de Nintendo, le SRPJ de Montpellier et la 10ème Divisiôn de la Directiôn Centrâle de la Pôlice (gloups!) ont procédé le 15 décembre à l'interpellation de sept personnes pour contrefaçon, détention et mise en vente de produits contrefaits. Plus simplement, il s'agissait de cartouches importées de Taïwan pour consoles Nintendo 8 bits et comportant une compilation de 90 jeux, vendues au prix de 2000 francs par le biais de petites annonces et chez certains revendeurs de Montpellier. Près de 1000 cartouches auraient été ainsi diffusées depuis un an. Les sept personnes (dont les gérants des sociétés Video Invasion, Hypergames et Kaytel Video France) ont "bénéficié" d'une mise en liberté sous contrôle judiciaire. D'après certaines rumeurs, Sa Majesté Nintendo s'apprêterait à continuer dans son élan, j'en connais qui vont flipper à chaque voiture de flics s'arrêtant devant chez eux (mais je ne suis au courant de rien).

TELEX

La société française Majorette est en train de se casser la gueule, elle a été placée en réglement judiciaire. Les dirigeants mettent cette faillite sur le compte de l'arrivée en force des jeux vidéo et des pin's. Et dire qu'on dépense des milliers de francs pour jouer à Car and Driver alors que ça n'est jamais qu'un jeu de tutures, vroum vroum, tût tût, ôte-toi de là eh papa...

Tant qu'on est dans les jouets, il faut que vous sachiez que nous vivons dans un pays merveilleux. La France arrive en effet en tête des pays les plus ludiques d'Europe: la fédération française du jouet a calculé que les parents français dépenseront cette année 1706 francs par enfant pour leurs jouets ou jeux, plus que, dans l'ordre, les parents allemands, italiens, anglais et espagnols. Faire de tels calculs avant Noël, ça me laisse perplexe. Toujours à propos de jouets, les Etats-Unis voient déferler des petits monstres moches et rigolos, les Trolls, que tous les gosses ricains s'arrachent pour moins de 150 balles. Arriveront-ils à supplanter les jeux vidéo dans le cœur des tout petits, puisque c'est le jouet numéro 1 au pays de Clinton, grâce à la grande variété des modèles proposés: Troll maman, Troll papa, Troll surfeur, Troll footballeur, Troll cowboy. Je m'appelerais Cpacom, je fabriquerais un Troll Street Fighter pour récupérer cette clientèle dans quelques années.

A propos de Street Fighter 2, un flipper va lui être consacré au début de l'année prochaine par Gottlieb Premier, avec, incrusté dans le fronton, un écran grâce auquel on pourra jouer à un mini-jeu avec les coups spéciaux des personnages de l'arcade.

LES NEWS

DINO KICK OFF PASSE CHEZ VIRGIN

Dino Dini, le créateur et le programmeur de Kick Off, vient de signer avec Virgin Games. Cette nouvelle collaboration a pour objet la création de la suite de Kick Off 2, avec des tonnes de possibilités et d'options supplémentaires. Anco ayant gardé les droits de la série Kick Off, le jeu s'appellera Goal. Chose amusante, Kick Off 3 a été annoncé il y a quelques mois. Deux produits similaires vont-ils se battre sur le marché?

TELETEL US

France Telecom (sans accents, car il paraît que ça pourrait troubler les éventuels clients étrangers) vient de signer un accord avec BRHC, une compagnie téléphonique américaine, pour exporter le Minitel aux Etats-Unis. Ce sera exactement le même service que le 11, mais limité pour l'instant à la région de Minneapolis-St. Paul, à titre de test. Ce sera tellement le même, d'ailleurs, qu'il faudra que les Américains utilisent soit un minitel adapté en 110 volts, soit un modem capable d'émuler le V23bis, la norme minitel (1200 bauds dans un sens, 75 dans l'autre). Ce qui n'est pas malin, parce que c'est une norme particulièrement ignorée outre-Atlantique, et singulièrement lente. Dommage, car la base de données elle-même (qui contient donc les gentils abonnés au téléphone) est capable de recevoir 10.000 communications simultanées. On peut se demander pourquoi les Etats-Unis n'ont pas déjà un tel système; c'est parce qu'ils sont encore plus chatouilleux que notre CNIL sur la constitution de fichiers électroniques, et que la plupart des gens considèrent que le simple fait d'obtenir le numéro de téléphone de quelqu'un via un terminal informatique constitue une violation de la vie privée. Vous trouvez ça bizarre? On a pourtant les même problèmes de vie privée, en France: les PTT ont annoncé qu'ils avaient les moyens de mettre en place un système qui s'appelle "call screening" et qui permet, lorsque le téléphone sonne, de voir s'afficher le numéro de la personne qui appelle sur un petit écran LCD. Sympa, non? Ça permet de filtrer les appels, et ça mettrait fin définitivement aux blagues téléphoniques et autres appels anonymes. Malheureusement, la CNIL n'est pas trop pour, le gouvernement ne sait pas s'il doit écouter la CNIL ou les PTT, et ça bloque un peu tout. Heureusement, il va y avoir une zone de test en région parisienne en début d'année. On verra bien si les gens se sentent atteints dans leur vie privée.

RTL ET JOYSTICK JOUENT AU PERE NOEL

Vous aviez déjà noté le rendez-vous, et, depuis plusieurs mois tous les mardi à 19h30, vous êtes à l'écoute de Video Game News sur RTL pour ne pas manquer l'émission en collaboration avec Joystick. Des news, des previews, des tests, des TOP 5, c'est l'émission à ne pas rater quand on a un micro. En plus de diffuser des infos Video Game News se met à offrir des cadeaux tel le père noël radiophonique moyen. Du 14 au 25 décembre, un concours quotidien a permis à de nombreux auditeurs de gagner des tonnes de lots: 1 CDI Philips, 1 PC 386 avec écran VGA, 2 Super Nintendo, 2 Megadrive, 4 Lynx, 2 Gameboy et 50 jeux micros. L'émotion et la joie des gagnants était tellement belle à entendre, tellement émouvante que nous avons décidé de recommencer, dès que possible, c'est à dire très bientôt. Une autre raison ultra-valable de ne pas rater cette émission.

FESTIVAL DES LOISIRS D'ENFANTS



Du 26 au 29 novembre, se déroulait aux Jardin des Tuilerie à Paris le Festival des Loisirs d'enfants. Vous nous connaissez, nous ne nous sommes pas gênés, nous avions à nouveau l'occasion de nous exhiber, de nous montrer, alors nous y sommes allés! Ce festival était destiné aux plus jeunes d'entre vous. Statégos, une boîte de jeux de société, ou plutôt de jeux de réflexion, avait un stand assez sympa, tous leurs jeux y étaient présentés en format géant. Un club alpin avait carrément monté un mur d'escalade en plein milieu du salon et d'au moins cinq mètres de haut -d'ailleurs, la fille d'Isabelle Weil l'a testé pour nous, et elle a aimé-. M6 a lancé un concours de "jeunes vidéo reporter". Les éditions Bayard Presse étaient présentes avec toutes leurs publications destinées à la jeunesse. Euro CD s'est bien fait remarquer; il faut dire qu'ils avaient apporté beaucoup de matos... et nous dans tout cela? Ben on avait un stand assez sympa, monté en collaboration avec Ludi Games et Loriciel. On vous a présenté nos magazines, quelques jeux éducatifs sur micro et les jeux distribué par Ludi Games, ou qui seront distribués, comme Jimmy Connors, excellent jeu de tennis sur Super Nintendo. Ce salon a fait un très grand nombre d'entrées mais je regrette que vous ne soyez pas venus plus nombreux!

OFFRE SPECIALE PC

La machine de vos rêves à un prix défiant toutes concurrences

THE GAME MASTER

100 % COMPATIBLE PC

7400 F ttc



Toutes nos configurations sont livrées avec: Carte mère 386 SX 33, 2 Mo de RAM, lecteur 3"1/2 (1.44 Mo), Disque dur 80 Mo, Carte graphique SVGA 1 Mo (1024x768, 256 couleurs), écran Super VGA (1024x768), boîtier Mini-tour, carte SOUND MASTER+, Joystick, 4 jeux (POPULOUS, MONKEY-ISLAND, EXPLORA 3, LOOM) et plus de 10 autres autres jeux gratuits, clavier AZERTY 102 touches.

OPTION:

Lecteur supplémentaire	+ 400 F TTC	Mémoire 1 Mo Ram supplémentaire	+ 200 F TTC
Carte son SOUND BLASTER II	+ 550 F TTC	MICROSOFT MS-DOS 5.0 VF	+ 600 F TTC
Carte son SOUND BLASTER PRO	+ 1150 F TTC	MICROSOFT WINDOWS 3.1 VF	+ 900 F TTC
CARTE VIDEO ORCHID Pro IIs 1 Mo	+ 600 F TTC	Carte Mère 386 DX 33 128 Ko cache	+ 950 F TTC
Souris Compatible Microsoft	+ 150 F TTC	Carte mère 486 DX 33 256 Ko cache	+ 2950 F TTC

Vente par correspondance

BON DE COMMANDE

Qté	Désignation	Prix ttc

Nom:
Adresse:

Code postal:
Ville:
Tél:
Fax:

Frais de port par configuration standard: 350 F ttc pour la province et 250 F ttc pour la région parisienne.
Paiement par Chèque, CCp ou virement bancaire à l'ordre de "POLYWELL COMPUTER"
Tous nos matériels sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre retour atelier. Option 5% sur prix d'achat.

POLYWELL COMPUTER

35 Bld de la Villette
75010 PARIS Métro : BELLEVILLE
Tél: 42.49.56.88 - Fax : 42.49.77.98
OUVERT SANS INTERRUPTION DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

James Pond 3

OPÉRATION STARFISH

Amiga-PC- Sortie prévue en Mars



A la Sonic, James foncera sur des décors on ne peut plus vallonnés; pentes, remontées, grandes descentes et boucles sont au programme. (PC)

Aquabatics, le dernier titre qui mettait James le poiscaille en scène, était plutôt déroutant, le troisième épisode sera, lui, beaucoup plus dans la lignée des précédents, en plus passionnant encore. Que va-t-il donc arriver à notre adorable héro?

La toute première démo de James Pond 3 fait tout de suite penser à Sonic, par les mouvements du personnage et par la rapidité de défilement. Chris Sorrell et Steve Bak, programmeurs de Vectordean, ont écrit des routines tellement rapides qu'on a du mal à suivre James quand ils foncent sur les passerelles.

Operation Starfish est un jeu d'action très orienté plates-formes, avec les sauts et les courses d'élans que cela implique, et le look du jeu qui en découle. Plus de 100 sections différentes sont prévues, dont 40 qui seront des salles de bonus ou des zones secrètes. Ces dernières ne seront pas gigantesques au niveau taille, mais apporteront un intérêt supplémentaire au jeu, il faudra les découvrir, les chasser. Les autres parties du jeu auront des tailles tout à fait variables et l'objectif du joueur changera totalement d'une section à l'autre. Certaines sections entraîneront Pond dans des scrollings forcés, notamment quand notre héros se rendra sur la Lune à bord d'une fusée. Les buts sont nombreux, résoudre des énigmes, réussir à passer des obstacles, ramasser des objets, délivrer des agents retenus prisonniers et, bien sûr, marquer un maximum de points. Le sprite de James est beaucoup plus grand que dans les anciennes versions.

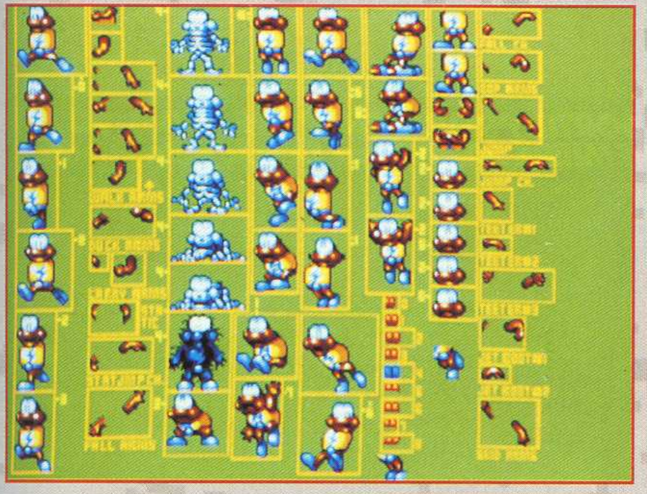
Le jeu démarrera avec une section d'intro qui aura la forme d'un livre de BD qui expliquera l'histoire et le mode de fonctionnement du jeu. James s'envolera sur la Lune, notamment pour se rendre compte par lui-même si l'astre éteint est en fromage. Alors qu'il explorera cette vaste région, il devra éviter de nombreux pièges, James rencontrera toutes sortes de formes de vie et il devra trouver trois agents qui le rejoindront dans sa quête. James devra



James Pond disposera de toutes sortes de mouvements et d'animations différentes. Il pourra utiliser de nombreux objets, ressorts, skate-board, ballons... (AMIGA)



Quelques sprites de décors qui serviront à composer la Lune. On peut déjà se rendre compte, qu'en effet, l'astre muse de Pierrot est tout de fromage fabriqué. (PC)



Pour que les animations de James-pue-l'poisson soient encore plus réalistes, les sprites des bras sont séparés des sprites du corps. (PC)

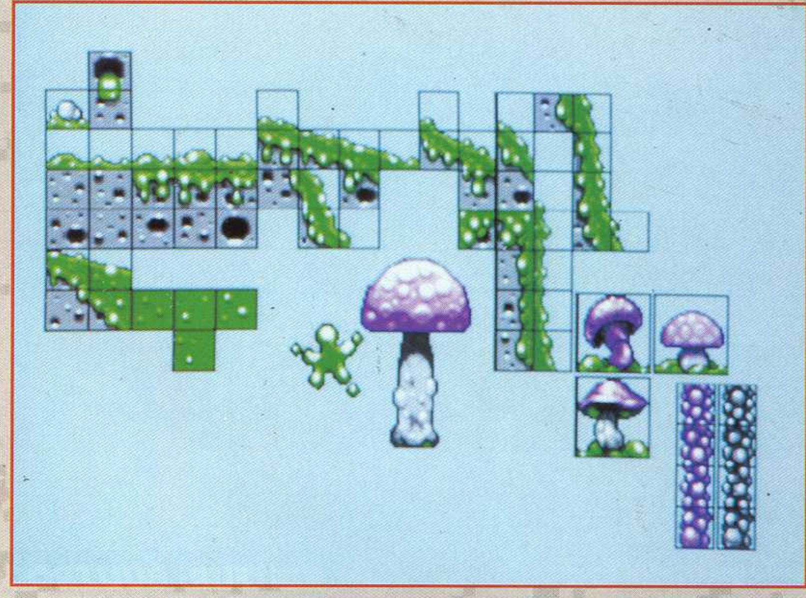
faire un tour dans la mine de fromage où il trouvera son ennemi le plus coriace.

Tous les délires lunaires tourneront autour de mares de lait, de lacs de crème, de trous de crème anglaise et d'étendues de yaourt. Les surfaces auront différentes textures, certaines seront glissantes tandis que d'autres seront dures et rebondissantes, James disposera donc d'un éventail de mouvements varié.

Il y aura toutes sortes de niveaux: le désert poussiéreux, les marais de crème anglaise, les mines de fromage, les grottes de lait, la ville Alien, l'ascenseur tuyau, etc... Quand vous terminez un niveau, une carte s'affiche et vous décidez alors dans quel endroit vous allez vous rendre. La carte représente le monde dans lequel vous vous trouvez en vue d'au dessus. Autre objectif important pour James, pour finir un monde, réussir à collecter suffisemment de fuel pour utiliser sa fusée et se rendre dans une autre zone. Selon la quantité de fuel qu'il réussit à ramasser, il pourra se rendre dans des niveaux plus ou moins éloignés de l'endroit où il se trouve. A l'écran, les compteurs de fuel, d'énergie et de santé vous donneront toutes les indications dont vous avez besoin.

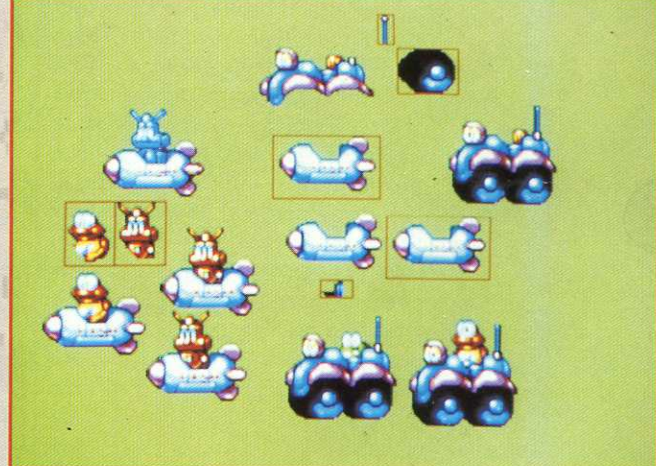
James Bond aura quelques petits problèmes tout au long de son périple; il pourra se faire cramer ou se faire dépouiller de sa chair et se retrouver squelette ambulant. (PC)

En plus des décors de fond, d'autres éléments de décors viendront s'empiler, comme ces champignons (Magic Mushroom?) par exemple. james Pond 3 proposera, en effet, deux scrollings différentiels. (PC)





Voici l'une des cartes du jeu, avec les différentes régions que vous pourrez atteindre grâce à votre fusée. A condition d'avoir suffisamment de fuel en fin de section. (PC)

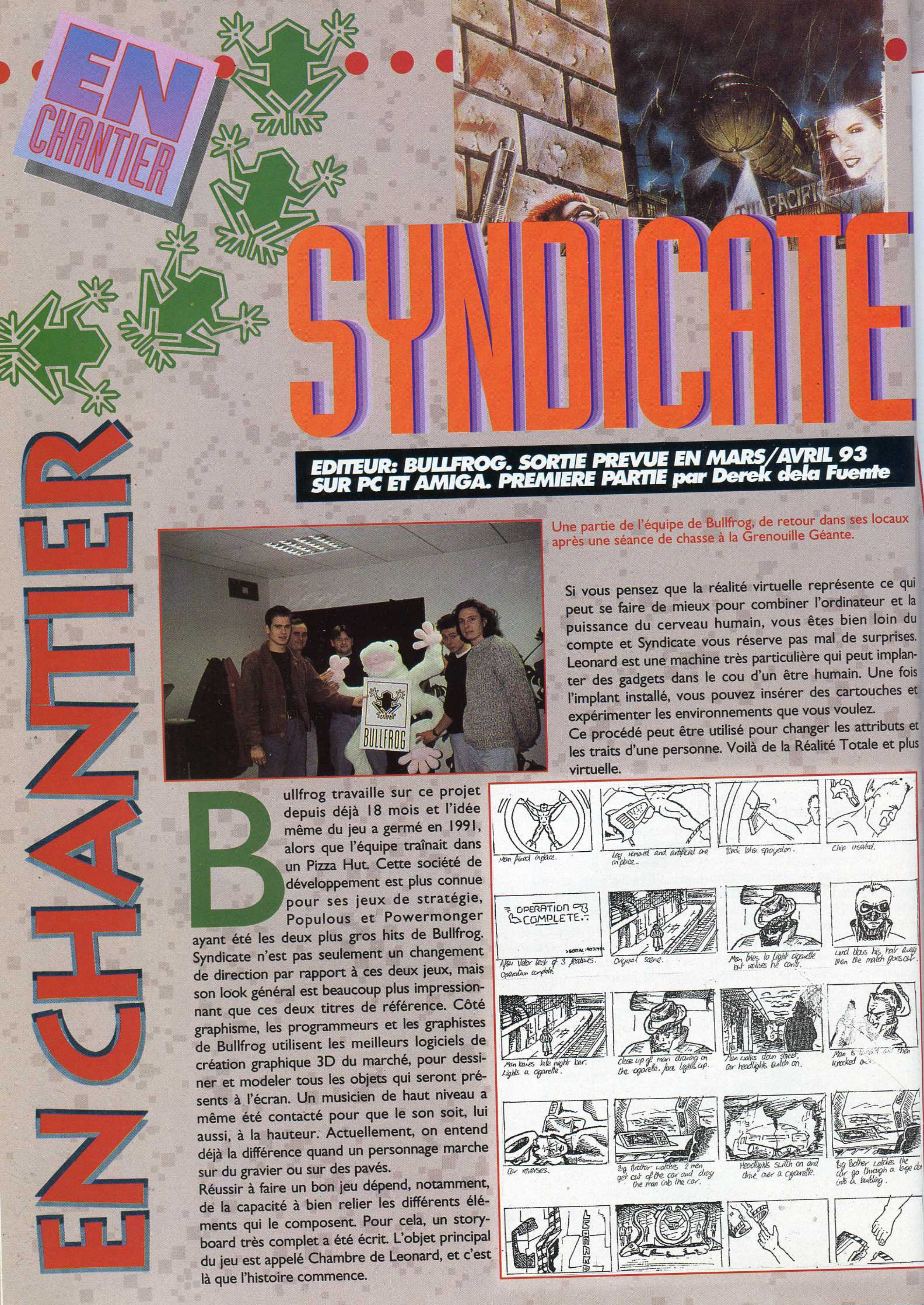


Lassé de se promener avec ses petites jambes, James Pond pourra avancer avec des véhicules qu'il récupèrera dans les niveaux du jeu. (PC)

Préparez-vous pour un jeu plein de créatures, de challenges et bourré d'idées originales et amusantes, le tout sur fond de scrolls différentiels tellement jolis que vous resterez quelques secondes à admirer les décors avant de commencer à jouer.

A SUIVRE...





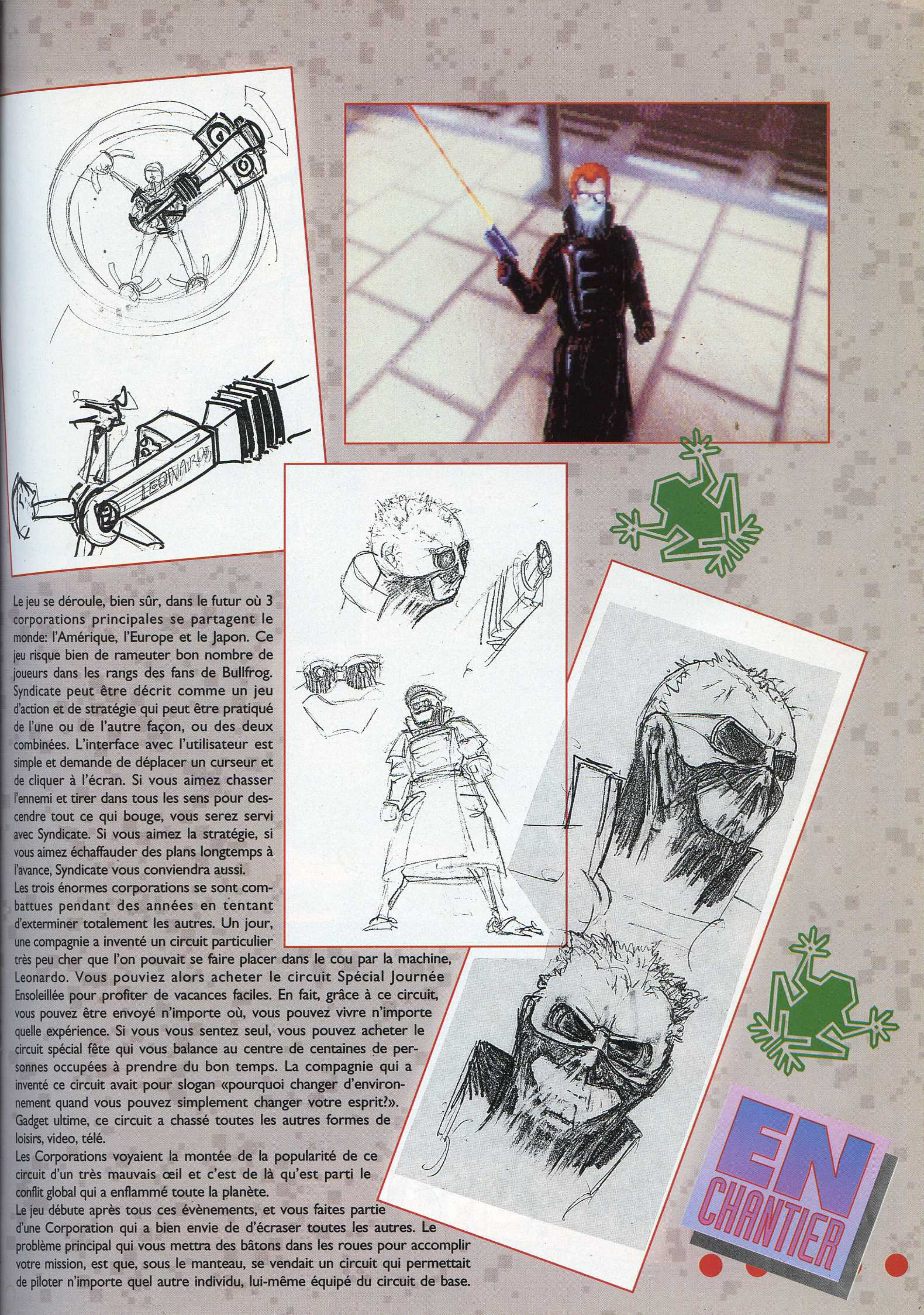
SYNDICATE

EDITEUR: BULLFROG. SORTIE PREVUE EN MARS/AVRIL 93 SUR PC ET AMIGA. PREMIERE PARTIE par Derek dela Fuente

Une partie de l'équipe de Bullfrog, de retour dans ses locaux après une séance de chasse à la Grenouille Géante.

Si vous pensez que la réalité virtuelle représente ce qui peut se faire de mieux pour combiner l'ordinateur et la puissance du cerveau humain, vous êtes bien loin du compte et Syndicate vous réserve pas mal de surprises. Leonard est une machine très particulière qui peut implanter des gadgets dans le cou d'un être humain. Une fois l'implant installé, vous pouvez insérer des cartouches et expérimenter les environnements que vous voulez.
Ce procédé peut être utilisé pour changer les attributs et les traits d'une personne. Voilà de la Réalité Totale et plus virtuelle.

Bullfrog travaille sur ce projet depuis déjà 18 mois et l'idée même du jeu a germé en 1991, alors que l'équipe traînait dans un Pizza Hut. Cette société de développement est plus connue pour ses jeux de stratégie, Populous et Powermonger ayant été les deux plus gros hits de Bullfrog. Syndicate n'est pas seulement un changement de direction par rapport à ces deux jeux, mais son look général est beaucoup plus impressionnant que ces deux titres de référence. Côté graphisme, les programmeurs et les graphistes de Bullfrog utilisent les meilleurs logiciels de création graphique 3D du marché, pour dessiner et modeler tous les objets qui seront présents à l'écran. Un musicien de haut niveau a même été contacté pour que le son soit, lui aussi, à la hauteur. Actuellement, on entend déjà la différence quand un personnage marche sur du gravier ou sur des pavés.
Réussir à faire un bon jeu dépend, notamment, de la capacité à bien relier les différents éléments qui le composent. Pour cela, un storyboard très complet a été écrit. L'objet principal du jeu est appelé Chambre de Leonard, et c'est là que l'histoire commence.

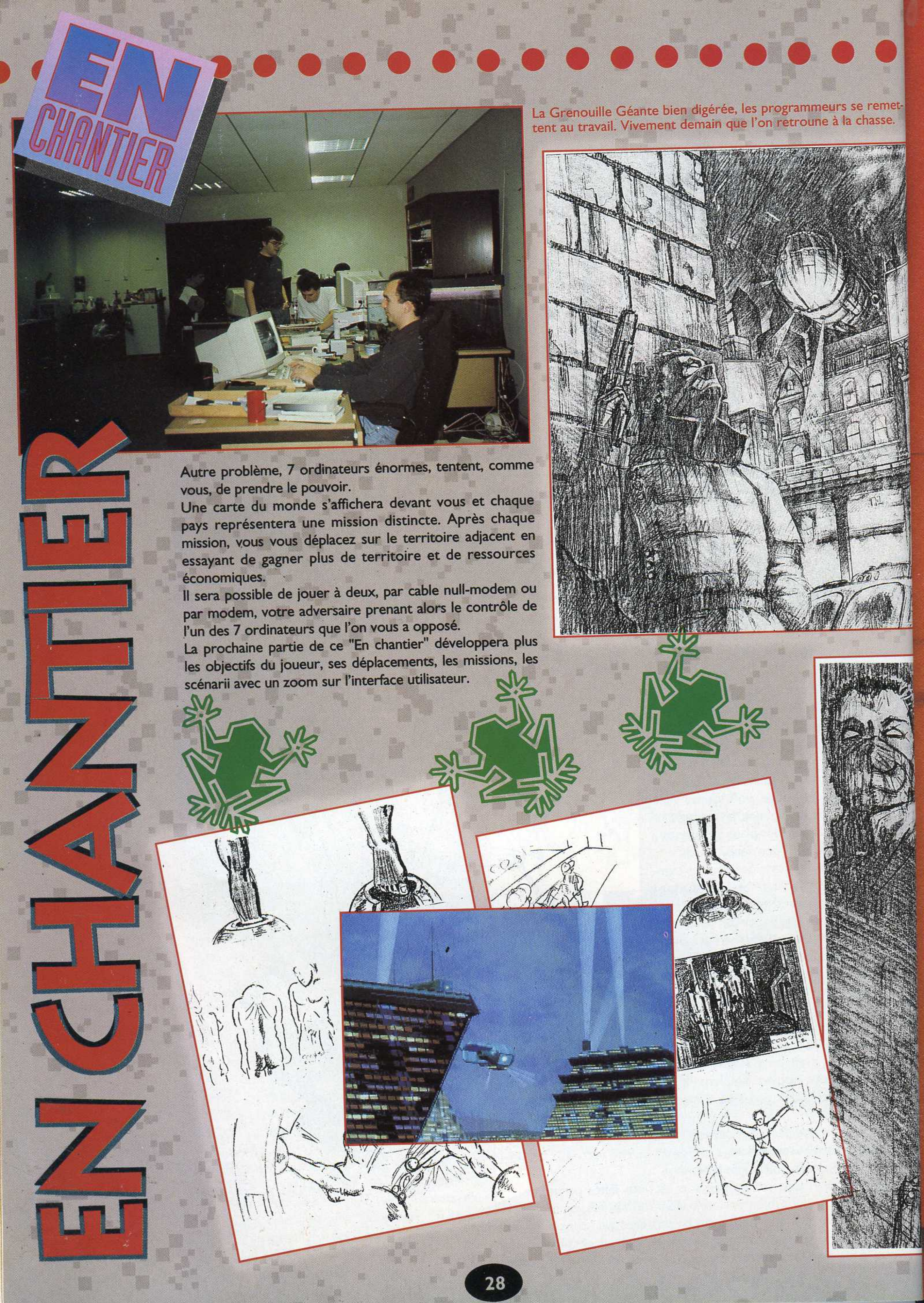


Le jeu se déroule, bien sûr, dans le futur où 3 corporations principales se partagent le monde: l'Amérique, l'Europe et le Japon. Ce jeu risque bien de rameuter bon nombre de joueurs dans les rangs des fans de Bullfrog. Syndicate peut être décrit comme un jeu d'action et de stratégie qui peut être pratiqué de l'une ou de l'autre façon, ou des deux combinées. L'interface avec l'utilisateur est simple et demande de déplacer un curseur et de cliquer à l'écran. Si vous aimez chasser l'ennemi et tirer dans tous les sens pour descendre tout ce qui bouge, vous serez servi avec Syndicate. Si vous aimez la stratégie, si vous aimez échaffauder des plans longtemps à l'avance, Syndicate vous conviendra aussi.

Les trois énormes corporations se sont combattues pendant des années en tentant d'exterminer totalement les autres. Un jour, une compagnie a inventé un circuit particulier très peu cher que l'on pouvait se faire placer dans le cou par la machine, Leonardo. Vous pouviez alors acheter le circuit Spécial Journée Ensoleillée pour profiter de vacances faciles. En fait, grâce à ce circuit, vous pouvez être envoyé n'importe où, vous pouvez vivre n'importe quelle expérience. Si vous vous sentez seul, vous pouvez acheter le circuit spécial fête qui vous balance au centre de centaines de personnes occupées à prendre du bon temps. La compagnie qui a inventé ce circuit avait pour slogan «pourquoi changer d'environnement quand vous pouvez simplement changer votre esprit?». Gadget ultime, ce circuit a chassé toutes les autres formes de loisirs, video, télé.

Les Corporations voyaient la montée de la popularité de ce circuit d'un très mauvais œil et c'est de là qu'est parti le conflit global qui a enflammé toute la planète.

Le jeu débute après tous ces évènements, et vous faites partie d'une Corporation qui a bien envie de d'écraser toutes les autres. Le problème principal qui vous mettra des bâtons dans les roues pour accomplir votre mission, est que, sous le manteau, se vendait un circuit qui permettait de piloter n'importe quel autre individu, lui-même équipé du circuit de base.



La Grenouille Géante bien digérée, les programmeurs se remettent au travail. Vivement demain que l'on retroune à la chasse.

Autre problème, 7 ordinateurs énormes, tentent, comme vous, de prendre le pouvoir.
Une carte du monde s'affichera devant vous et chaque pays représentera une mission distincte. Après chaque mission, vous vous déplacez sur le territoire adjacent en essayant de gagner plus de territoire et de ressources économiques.
Il sera possible de jouer à deux, par cable null-modem ou par modem, votre adversaire prenant alors le contrôle de l'un des 7 ordinateurs que l'on vous a opposé.
La prochaine partie de ce "En chantier" développera plus les objectifs du joueur, ses déplacements, les missions, les scénarii avec un zoom sur l'interface utilisateur.

GUNSHIP 2000™

Lancez-vous dans la course sur votre Amiga



MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tél +44 0666 504 326.
POUR PLUS D'INFORMATIONS, 3615 MICROPROSE

URIDIUM 2

4ème PARTIE

JOURNAL DE BORD D'ANDREW BRAYBROOK.
PAR DEREK DE LA FUENTE ET ANDREW BRAYBROOK

OCTOBRE, DEUXIEME SEMAINE

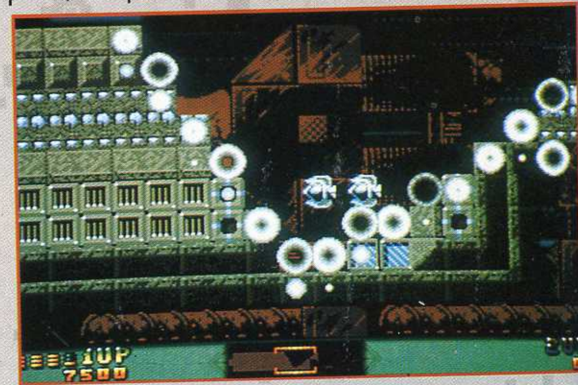
Cette semaine démarre avec une expérience. Quand vous êtes assis en train de programmer et que vous vous demandez si le jeu que vous écrivez sera le dernier sur une machine donnée, vous commencez à réfléchir à tout ce dont la bécane est capable, à tout ce que vous n'avez pas encore exploité.

L'une de ces caractéristiques est le mode double champ de jeu, avec deux décors de fond différents simultanément à l'écran, en scrolling différentiel ou pas, avec un nombre de couleurs limité pour chacun. Je commence donc à me poser des questions, à réfléchir pour déterminer s'il serait trop difficile de gérer deux écrans en même temps, qu'est-ce que cela pourrait donner, visuellement parlant et si le jeu sera plus lent ou plus rapide qu'en mode 32 couleurs. La première chose étonnante que j'ai découvert est qu'il est inutile de lancer six plans de bits pour obtenir le mode double champ de jeu. J'ai toujours vu le mode deux écrans en 7 couleurs chacun, et j'ai toujours pensé qu'il devait en être ainsi, mais dans le manuel hardware de référence de l'Amiga, il est indiqué que l'on peut utiliser n'importe quel mode entre deux et 6 plans. Très utile, puisqu'avec 5 plans uniquement, j'utiliserai autant de mémoire écran que j'en utilise actuellement dans le programme tel qu'il est fait, et 3 couleur devraient suffire largement pour le fond.

J'ai copié le programme tout entier d'Uridium 2 dans un autre directory de mon PC; ainsi, je peux tout modifier sans avoir tout à refaire si mon expérience s'avère un échec. Mon objectif est d'obtenir une version en double champ de jeu d'Uridium 2 avec des graphismes débiles, juste pour tester la rapidité. Cela m'a pris environ un jour et demi de programmation. J'ai dû changer toutes les routines d'affichage, les routines de scrolling, la routine de construction des coppers, et j'ai dû écrire un deuxième programme de construction de décors de fond.

Parce que mon programme expérimental n'affichait que les 3 premiers plans des graphismes en les tirant des éléments à 5 plans, j'ai obtenu des résultats assez inattendus. Certaines couleurs sont devenues transparentes, ce qui montrait beaucoup plus du champ arrière. L'effet de scrolling différentiel est ainsi bien plus prononcé, montrant l'écran arrière en permanence.

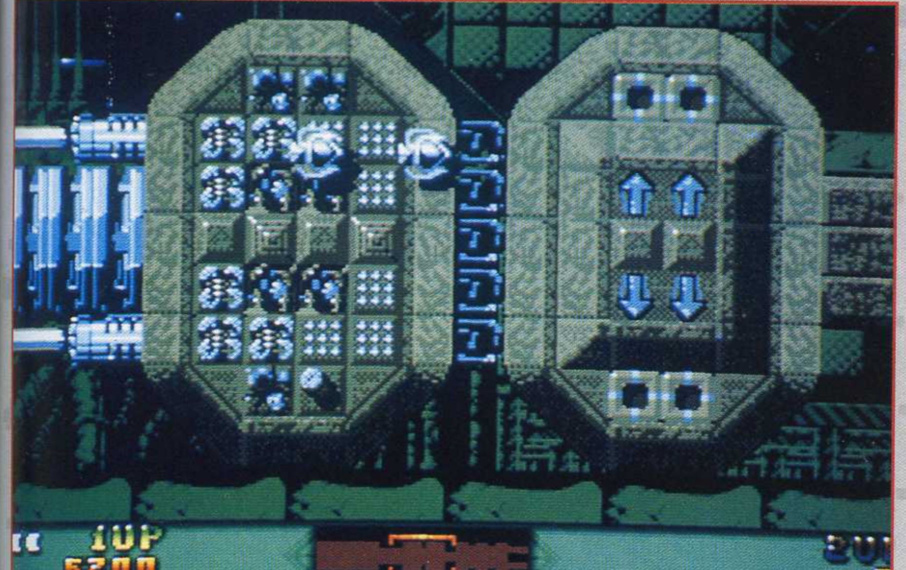
La plupart des gens qui ont vu cette nouvelle version étaient impressionnés; c'est pourquoi je pense que cela peut valoir le coup de continuer l'expérience et de convertir les graphismes en véritables éléments en 3 plans; ce qui cause un problème pour la séquence



d'introduction, puisque l'écran plasma et la fonte en 3D prennent tous les deux 32 couleurs et ne pourraient être utilisés en 7 couleurs. J'ai réfléchi et pensé alors à un programme qui serait capable de décider de lui-même, selon les conditions, s'il devait afficher l'écran en mode deux champs de jeu ou en 32 couleurs. Certaines routines ne pourraient fonctionner pour les deux modes, et je ne pourrais faire tourner le programme actuel en 32 couleurs à cause des graphismes résidents, ceux que l'on retrouve dans chaque niveau, qui sont codés en 7 couleurs. Je ne veux pas stocker deux programmes différents, la mémoire étant limitée.
Autre problème, réussir à choisir les 7 couleurs, sachant que deux d'entre elles doivent être noires et blanches, ou presque noires et presque blanches. Pourquoi donc les graphistes créent-ils leurs palettes avec des couleurs dans n'importe quel ordre? Un programmeur les mettrait en groupes de couleurs ou de brillance pour pouvoir exécuter facilement des effets de fondu enchaînés, par exemple. Que peut-il bien se passer dans la tronche d'un graphiste?

gamme de couleurs dans les tons rouges-oranges-jaunes pour créer des explosions valables. Le peu de couleurs restant ne nous permet d'ajouter que quelques bleus. Je ferai varier les palettes d'un vaisseau à l'autre pour afficher plus de couleurs, et je peux en ajouter d'autres encore dans le fond sur l'écran 3 couleurs. Le champ d'étoiles qui se trouve encore derrière peut afficher huit couleurs; le résultat ne devrait donc pas être trop mauvais.





OCTOBRE, TROISIEME SEMAINE

Je n'ai toujours pas vu de palette qui me plaise réellement, je suis donc obligé de revenir à la version 32 couleurs. Je dois me décider rapidement, ne pouvant continuer à développer les deux versions en parallèle pendant longtemps. Chaque fois que je trouve un bug, je dois faire des modifications dans les deux programmes. Mark Bentley est maintenant responsable des graphismes, sa première tâche consiste à trouver une palette de 7 couleurs satisfaisante.
J'ai apporté quelques modifications à la version double champ de jeu: différentes vitesses de scrollings différentiels, la possibilité d'afficher l'écran en 3 couleurs par dessus celui en 7 couleurs, et l'indépendance totale de l'écran 3 couleurs pour l'utiliser, par exemple, pour afficher un ennemi de fin de niveau imposant.
Si vous avez connu la version C64 d'Uridium, vous vous souvenez peut-être de la séquence inter-niveaux, lorsque l'on voyait le Manta survoler un vaisseau ennemi en train de disparaître peu à peu. Cette séquence utilisait une caractéristique du C64 qui n'a, malheureusement, pas été reprogrammée pour l'Amiga. Le mode texte du C64 permettait de réactualiser 64 pixels en un caractère, en modifiant un seul octet. L'Amiga dispose d'un écran bitmap énorme, il faut donc réactualiser des tonnes de données en permanence. Essayer de reproduire le même effet que sur C64 aussi rapidement s'avère donc impossible; je vais alors préparer une toute nouvelle séquence. La caméra montrera le vaisseau ennemi de loin, alors qu'un petit vaisseau s'en échappera laissant les explosions fuser de toutes parts. Le Manta apparaîtra alors en plein écran avant de partir en hyper-espace. Tout cela reste de la théorie, pour l'instant.
Nous disposons maintenant d'une palette expérimentale et Mark a brillamment converti les graphismes 32 couleurs en 7 couleurs; je peux donc construire une démo jouable sur disquette afin de la montrer à d'autres personnes, pour décider de la version à choisir définitivement. Nous avons retenu une

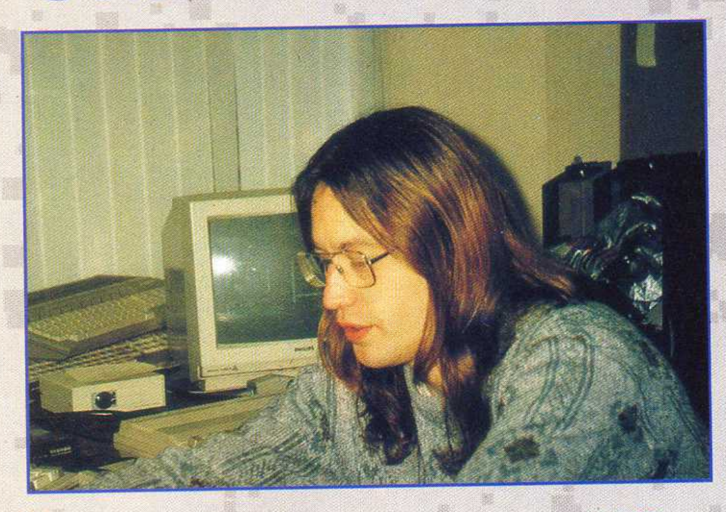
OCTOBRE, QUATRIEME SEMAINE

Quelqu'un est venu avec d'excellents arguments et une bonne batte de baseball, et a réussi à me convaincre de garder cette nouvelle version d'Uridium 2, avec les deux plans et les 7 couleurs.
Quelques éléments du jeu ont dû être modifiés pour tourner avec le nouveau système. Les bombes lâchées par le vaisseau Manta doivent vérifier qu'elles ne touchent pas des éléments de la couche supérieure, bien sûr, mais aussi de celle du dessous.
Jason est venu au bureau pour me faire écouter de nouvelles musiques de sa création. Il a aussi rééchantillonné quelques-uns de ses chœurs. La musique sonne donc encore mieux et elle prend 60 Ko de moins, ce qui nous laisse un peu de place pour améliorer la qualité du son des digits vocales.
J'ai travaillé sur la partie du jeu où l'on dirige un robot. J'ai créé un set graphique qui s'affichera par dessus les graphismes de fond pour les faire disparaître lentement. Alors que les générateurs monteront lentement, le niveau commencera à se mélanger, le joueur devra continuer à se déplacer rapidement pour ne pas rester coincé contre des blocs. Un problème apparaît rapidement, mon programme sature à cause du nombre trop élevé de sprites que cette technique implique. J'ai donc essayé cette technique sur des écrans sans scrolling, mais le programme sature encore.



Andrew Braybrook pose, très humble, avec l'exemplaire de Joystick où l'on pouvait lire la première partie de cet En Chantier.

URIDIUM 2 SUITE





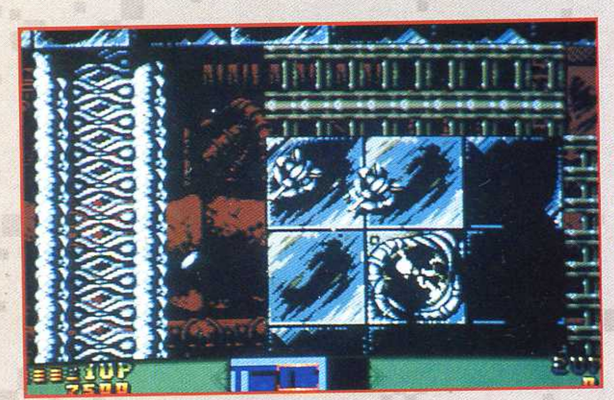
OCTOBRE, CINQUIEME SEMAINE

Jason a apporté quelques modifications à ses vieilles routines sonores. Nous avons décidé que le programme devait être capable d'arrêter une musique en un point donné, en lancer une autre puis reprendre la première là où elle en était. Cela donne un peu plus de liberté au musicien pour créer des musiques qui accompagneront les arrivées des boss de fin de niveaux, ou pour balancer des musiques de fanfares quand le joueur met la pause. Nos jeux précédents continuaient à jouer la musique à un niveau sonore de zéro pendant la pause; ainsi, le joueur qui reprenait le jeu entendait la musique à un autre point.
J'ai repris tous les modèles d'attaque de la vieille version C64 d'Uridium, puis je les ai convertis à mon nouveau format. Je les ai déplacés dans la mémoire et ai rechargé les anciens sans faire de backup; du coup, j'ai perdu pas mal de boulot.
Si je recharge les anciens déplacements, c'est tout simplement pour pouvoir faire tester le jeu rapidement et voir comment les gens réagissent face à la difficulté.



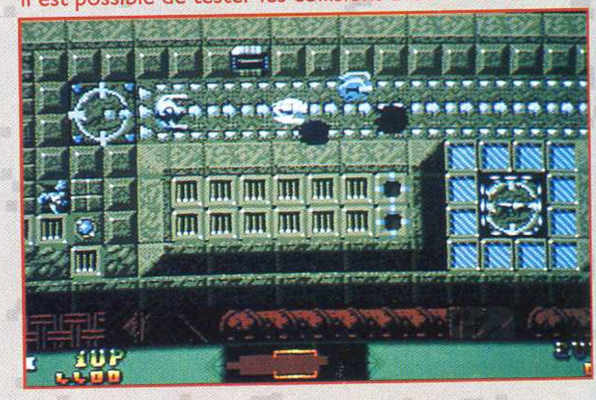
NOVEMBRE, PREMIERE SEMAINE

J'ai commencé à bosser sur un nouvel élément, l'affichage d'une petite carte dans le panneau de contrôle. Le problème, avec les vaisseaux d'Uridium, est qu'ils sont très longs et très fins, un affichage sur tout l'écran serait hors proportions ou tout petit, une carte qui scrolle en bas de l'écran serait plus utile. Le facteur de réduction que je vais utiliser transformera un bloc de 16 pixels sur 16 en un point d'un pixel; ce sera donc une carte de contours qui montrera la forme des vaisseaux ainsi que les murs. J'ai ramené une pédale d'effet qui dépitche la voix pour que Jason puisse créer d'autres effets sonores. Il ne veut pas utiliser sa voix, nous allons donc la déguiser en la baissant de tonalité. Il lui reste environ 100 Ko de place mémoire pour les voix.
Nous sommes restés la fin de la semaine à Paris, au SuperGames Show. L'hospitalité française étant toujours aussi agréable, nous avons passé un bref mais très plaisant séjour.





Le vaisseau Manta se promène avec son clone qui pourra être dirigé par un deuxième joueur; à ce stade, il est possible de tester les collisions avec les ennemis.



Les décors d'Uridium 2 sont de plus en plus riches, ils correspondent davantage à ce que sera la version finale.



Les déplacements des robots sont terminés, il ne reste plus qu'à créer tous les décors et à implémenter les déplacements des ennemis.

EN CHANTIER

LA NAISSANCE D'UN MYTHE !

THE SHORTGREY, JEU D'AVENTURE ANIME

ET SI POUR UNE FOIS VOUS INCARNIEZ L'EXTRA - TERRESTRE ?

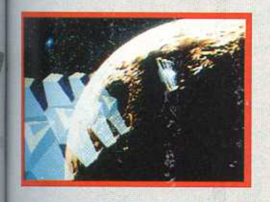
A COMEDY HORROR THRILLER ANIMATE ADVENTURE GAME.

THE SHORTGREY

PROGRAMMEURS 68000 ET PC, GRAPHISTES CONTACTEZ - NOUS !

Pour la première fois à l'écran vous allez jouer le rôle du méchant extra-terrestre ! Sur terre vous ne serez lié à aucune contrainte morale, hold-up, meutres, rapt, tout vous sera permis! Vous pourrez également prendre l'apparence de nombreux terriens, homme, femme, vampire ...
- Quelques 300 lieux différents. - Synthèse vocale. - Durée de vie immense. - Scénario passionant et original.

Après les films cultes, Le Jeu culte !







DISPONIBLE DEPUIS LE 15 DECEMBRE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
UNIQUEMENT SUR ATARI ET AMIGA

- ACCROSOFT EDITION - 52, RUE D'EMERAINVILLE - 77183 CROISSY - ☎ 16 (1) 64 11 08 00 - FAX : 16 (1) 60 06 47 29 -

CD NEWS

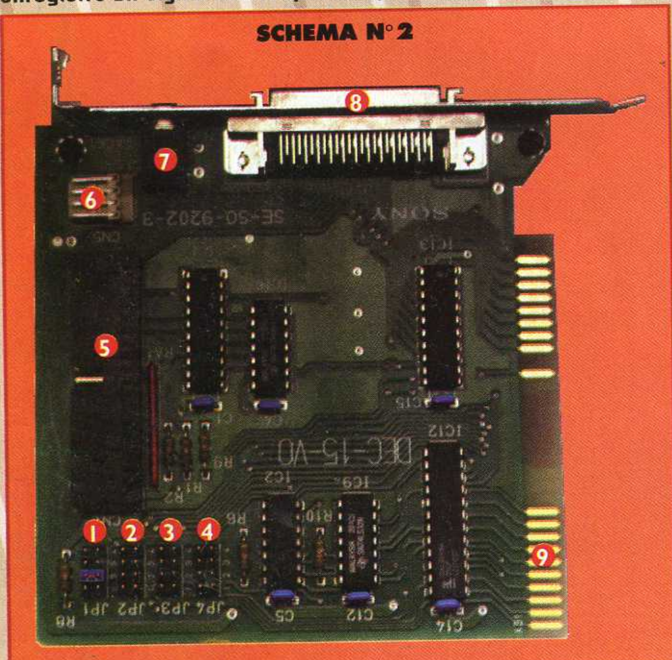
Qui aurait pu prévoir, il y a deux ans à peine, que les compatibles PC envahiraient le monde de la micro ludique? Avec l'avènement des cartes bon marché "made in Taïwan", le PC et son architecture ouverte a su s'imposer, peu à peu, comme la machine à tout faire de cette fin de siècle. Avec une baisse des prix de plus de 60% en moins de deux ans, les constructeurs se livrent une bataille acharnée sur un rapport prix/puissance de plus en plus alléchant. Le mouvement s'est davantage accéléré avec la sortie du dernier processeur d'Intel (le 486), offrant une puissance jusqu'à 6 fois supérieure au 386, pour un prix à peine deux fois plus élevé. Les cartes mères à base de 386 se sont alors littéralement effondrées pour, enfin, devenir abordables.

Contrairement à bon nombre de micros, le PC possède une architecture ouverte lui permettant d'évoluer facilement vers des configurations plus puissantes. La création d'un standard graphique performant comme le VGA et l'apparition des cartes sonores, ont pousser les éditeurs à s'intéresser aux quatre-vingt cinq millions de compatibles installés dans le monde. Certes, une configuration balaise n'est pas encore à la portée de toutes les bourses, mais le nombre et la qualité des programmes sont tels que beaucoup d'entre nous ont fini par franchir le pas. La présence systématique d'un disque dur dans toutes configurations a immédiatement été exploité par les programmes, devenant, peu à peu, de véritables super-productions occupant allègrement plus de vingts mégas octets sur le disque dur. Mais l'utilisateur ne veut pas rester sur une si belle impression; non, il veut des images encore plus belles, des animations à couper le souffle et des sons encore meilleurs. Les techniques de programmation sont de plus en plus performantes, les graphismes se rapprochent chaque jour d'avantage de l'image de synthèse et les sons numériques ne rentrent plus dans les disquettes. Il fallait donc trouver de nouvelles solutions de stockage. C'est alors que naquit le CD-ROM.

Pour ceux qui ne suivent l'actualité qu'une fois tous les dix ans, ce support n'est rien d'autre qu'un Compact Disc sur lequel est enregistré un signal numérique compréhensible par l'ordinateur. En clair et sans décodeur, c'est un track musical au son légèrement indigeste. Vous ne serez donc pas étonné si je vous dis qu'un CD-ROM peut également inclure de la musique (et vice versa). Le lecteur de CD-ROM est le périphérique permettant de lire les disques. Il s'agit d'un lecteur de CD classique, la plupart du temps sans autre touche que "eject". En effet, les touches "play","rewind", etc. sont directement pilotées par l'ordinateur. Suivant le nombre d'emplacement libre sur la façade de votre micro (emplacement de même forme que le lecteur de disquette 5"1/4), vous pouvez choisir soit un lecteur interne, possédant l'énorme avantage de prendre place directement dans le boitier en évitant un tas de fils toujours très embarrassants, soit un lecteur externe, légèrement plus cher mais transportable.

Pour communiquer avec l'ordinateur, le lecteur doit être raccordé à celui-ci par un système de communication. C'est là que l'acheteur commence à y perdre son latin. Les différents constructeurs n'utilisent pas tous les mêmes normes de communication et un tas de nombres babares résument les spécifications techniques de chaque lecteur. Du côté des spécifications techniques, seuls, le temps d'accès et le taux de transfert nous intéressent. Le temps d'accès représente le temps moyen que met la tête de lecture pour se positionner sur la piste. Plus celui-ci sera faible et plus la tête se positionnera rapidement au début de "la chanson". Le deuxième chiffre vous donne le taux de transfert et correspond à la vitesse de lecture. A l'opposé du temps d'accès, plus le chiffre est élevé et plus "la chanson" est lue rapidement (cela n'est pas valable pour en Compac Disc musical, les chansons étant écoutées par un auditeur, elles doivent être lues à une vitesse identique. En revanche, l'ordinateur essaye de lire les fichiers le plus vite possible pour gagner du temps). Contrairement à ce que la plupart des gens disent, le second chiffre est le plus important pour un lecteur de CD-ROM. En effet, il n'y a, généralement, que très peu de fichiers sur un CD, mais ils sont très gros; la tête ne se repositionne donc pas sans arrêt (changement de fichier)

SCHEMA N°2



1 - Jumpers pour changer l'adresse de la carte
2 et 3 - Changement du port DMA
4 - Configuration de l'IRQ (interruption)
5 - Branchement d'un lecteur CD-ROM interne
6 - Prise audio reliant le lecteur à la prise Jack
7 - Sortie son vers un amplificateur
8 - Branchement d'un levteur CD-ROM externe
9 - Slot 8 bits à enficher dans la carte mère

En contrepartie, lorsqu'elle est sur le fichier qui l'intéresse, elle se contente de lire les données à la vitesse du taux de transfert. Pour vulgariser la chose, imaginez un CD-ROM avec 10 fichiers de 20 mégas. Dans le cas d'un lecteur ayant un temps d'accès rapide mais un taux de transfert lent, l'attente entre chaque fichier sera très courte mais chacun d'eux sera lu en deux minutes. Avec un temps d'accès lent mais un taux de transfert rapide, la tête se déplacera lentement entre les fichiers (perte d'une ou deux secondes) mais chacun d'eux sera lu deux fois plus rapidement. Un temps d'accès de 400 ms est assez raisonnable et un bon taux de transfert se situe aux alentours de 220 Ko/s. Pour résumer, le meilleur lecteur sera celui possédant le temps d'accès le plus bas et le taux de transfert le plus haut (nécessitant souvent une norme SCSI).

Pour ce qui est des normes, sachez tout d'abord qu'il en existe pas mal mais que très peu sont officielles. Ouh là, ça commence mal! Pour ne pas vous embrouiller l'esprit, vous pouvez comparer ces normes à des téléphones sans fils dont la marque serait différente: vous parlez de la même façon dans le téléphone A ou B; vous pouvez communiquer entre deux téléphones A et B; en revanche, le téléphone A ne fonctionnera pas avec le socle du téléphone B et vice versa. C'est la même chose pour les normes des différents constructeurs. La plus connue et la plus rapide d'entre elles s'appelle SCSI (Small Computer Standard Interface), mais c'est également la plus chère. La seconde répond aux doux noms de AT-BUS ou IDE. C'est un standard bon marché mais assez peu performant. Les autres constructeurs ne suivent aucune de ces deux normes mais, en aucun cas, celles-ci ne dépassent les performances du SCSI; il s'agit le plus souvent d'une sorte d'IDE améliorée. On appelle ces normes batardes des "interfaces propriétaires" (propres à chaque constructeur). Si votre micro est déjà équipé de la norme SCSI (contrôleur du disque dur ou autre Syquest), vous pouvez acheter n'importe quel lecteur de CD-ROM répondant à cette norme, à la condition toutefois de posséder les drivers nécessaires (voir plus bas) fournis par le constructeur de votre interface SCSI. Dans les autres cas, le lecteur vous sera vendu avec une carte (interface propriétaire) qu'il faut enficher dans un slot de la carte mère. Mais cela pose souvent de gros problèmes. En règle générale, chaque PC est équipé de différentes cartes telles que la carte VGA, le contrôleur de disques, la carte son... plus ou moins "vitales" qui doivent être reconnues par l'ordinateur. Pour ce faire, elles utilisent des ports DMA, des IRQ et des adresses. Le port DMA est un canal par lequel transitent les données, l'IRQ (interruption) synchronise les échanges entre le processeur et la carte, quant aux adresses, elles sont utilisées par le micro pour localiser la carte. Par exemple, si l'ordinateur et la carte VGA veulent "parler" ensemble, ils interrompent tout ce qu'ils étaient en train de faire en activant l'IRQ et discutent par l'intermédiaire du DMA. Mais si deux cartes envoient une interruption au processeur en même temps (pour discuter), ce dernier choisira la plus "prioritaire" des deux et traitera ses commandes en premier. C'est pour cela que la carte graphique utilise une IRQ très basse et qu'une carte son se contente d'une IRQ plus élevée (moins prioritaire). Seulement, les Interruptions et les canaux DMA ne sont pas nombreux et beaucoup de carte utilisent les mêmes. Ils apparaît alors des conflits se traduisant par un mauvais fonctionnement du micro. Par exemple, si la carte son SoundBlaster utilise l'IRQ 7 et le port DMA 1 et que l'interface propriétaire du lecteur que vous achetez nécessite une IRQ5 mais le même port DMA, l'ordinateur n'y comprend que dalle. Pour éviter ce genre de problème, il est possible de modifier ces paramètres à l'aide d'interrupteurs (Schéma n°1). Attention cependant, car il existe des cartes comme la Roland MPU401, carte midi du MT32, qui ne sont plus reconnues par les programmes qui les utilisent si l'on change leur configuration. Vérifiez donc que les cartes présentes dans votre micro ne risquent pas de provoquer des conflits avec celle du lecteur CD-ROM que vous allez acheter. Renseignez-vous auprès du vendeur.

SCHEMA N°2

ORDINATEUR
MS DOS
MSCEDEX.EXE PROGRAMME MICROSOFT MULTIMEDIA (MPC)
XXXXXXXX.SYS DRIVER CONSTRUCTEUR
INTERFACE CD ROM
LECTEUR CD ROM
CD ROM

Afin d'éviter ces nombreux désagréments, de plus en plus de constructeurs proposent des "bundles" composés d'une carte sonore et d'un CD-ROM. Cela présente une foule d'avantages: les conflits sont moins probables, la configuration revient moins cher et le résultat est souvent meilleur. En effet, ces cartes sonores possèdent une entrée CD audio permettant d'obtenir sur une seule et même sortie le mélange du son produit par la carte (bruitages) et celui venant du CD-ROM (musiques ou paroles). Si vous achetez un lecteur CD-ROM et que vous êtes équipé d'une Adlib ou d'une carte n'ayant aucune entrée CD-Audio, il vous faudra deux paires de haut parleur: l'une, branchée sur la carte son et l'autre, sur la sortie casque du lecteur CD. Bonjour les fils!

Lorsque vous faites l'aquisition d'un lecteur de CD-ROM, vous trouvez dans la boîte une disquette contenant un "driver constructeur" plus un "driver MPC". Comme leurs noms l'indiquent, ces deux programmes servent à piloter la carte d'interface en lui envoyant les ordres nécessaires, celle-ci les transmettant ensuite au lecteur. Chaque carte étant spécifique, il existe autant de "drivers constructeurs" que de cartes. Malheureusement, le choix des lecteurs est tel que les programmes ne peuvent pas tous les connaître. Pour ne pas retomber au niveau soft dans la même confusion que les normes "hard" (voir plus haut), Microsoft a imposé un standard appelé Multimédia PC (MPC) auquel doivent répondre tous les concepteurs de programmes. Par exemple, si un soft a besoin de lire telle ou telle piste, il enverra une seule et même commande (norme MPC) quelle que soit la marque du lecteur. Le driver MPC sert à interpréter les commandes (équivalent aux touches d'un lecteur CD de chaîne hifi) envoyées par les programmes vers le "driver constructeur". De plus, il permet de lire un CD-ROM comme un disque dur par l'intermédiare de MS-DOS. Ainsi, un Dir affichera le catalogue du disque. Les plus pertinents d'entre vous se demandent déjà pourquoi le driver constructeur n'interprête pas directement les commandes MPC. Tout simplement pour des raisons de copyright et de mise à jour. Il est plus simple de mettre à jour un seul programme commun à tous les lecteurs que chaque driver constructeur individuellement. Bref, tout ceci est assez compliqué et je vous conseille de vous reporter à l'organigramme pour avoir une vue d'ensemble d'une configuration Multimédia (Schéma n° 2).

Le nombre de ces lecteurs évoluant sans cesse, nous vous proposons, ci-après, le test des lecteurs et Bundles les plus répandus.

LORD CASQUE NOIR

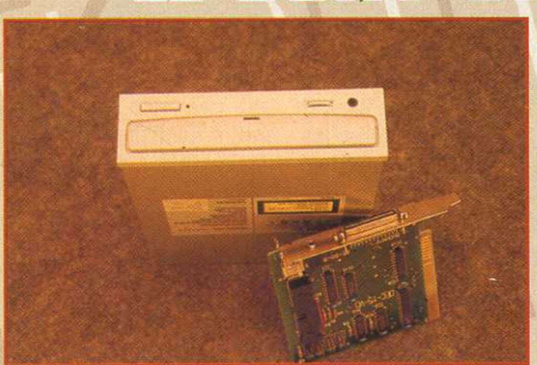

SUITE

CD NEWS

LES DIFFERENCES ENTRE UN CD-ROM ET UN CD-AUDIO

Bien qu'un CD-ROM ne soit ni plus ni moins qu'un CD-Audio, il subsiste tout de même quelques différences. Pour des raisons de compatibilité, l'organisation des données écrites sur celui-ci sont organisées suivant deux normes internationales. La première, appelée ISO 9660 (ou High Sierra) définit le format logique du CD (équivalent d'un formatage Dos). La seconde, développée conjointement par Sony et par Philips, définit le format physique du disque. C'est la norme du Livre Jaun (équivalent d'un formatage bas niveau au moment de la fabri cation). Seule, la première norme diffère de celle des Compac Disc musicaux. Pour le vérifier, un lecteur de CD-Audio recon naîtra un CD-ROM et ses musiques, mais ignorera le premie track contenant les données informatiques. Un CD-ROM pe contenir au maximum 1200 disquettes, soit 635 Méga-Octets.

LE SONY CDU31A



Ce lecteur présente le principal avantage de posséder un tiroir motorisé accueillant directement le CD-ROM. De plus, son interface propriétaire offre la possibilité de n'utiliser ni de port DMA, ni d'interruption. La sortie jack en façade avec réglage de volume permet de brancher un casque, alors que la sortie arrière autorise son raccordement à une chaîne hifi. Les programmes fournis se résument au strict minimum, éjection du disque par soft, lecture de CD Audio et drivers. La documentation est quasi-inexistante. Le temps d'accès et le taux de transfert sont assez moyens. Ce lecteur interne est compatible CD Photo mais le driver est vendu à part.

LE PHILIPS CDD 401

Il s'agit d'un lecteur externe accompagné d'une interface propriétaire. C'est le moins rapide de ce test, avec un temps d'accès de 750 m/s et un taux de transfert de 150 ko/s. En revanche, il est fourni avec des utilitaires permettant son utilisation directe sous Windows comme lecteur de CD Audio. La Documentation est très complète et toutes les phases d'installations y sont décrites dans les moindres détails. En contrepartie, il ne possède pas de tiroir et les CD doivent être préalablement encastrés dans un chariot (caddy) déposant le disque à l'intérieur. Il peut être raccordé à un casque ou une chaîne hifi sans le moindre problème. L'interface utilise une adresse et un port DMA (1 ou 3) mais pas d'interruption. Le CD-ROM Timbres de France est offert avec l'ensemble.



LE BUNDLE FUSION CD 16 DE MEDIAVISION

Cet ensemble comprend une carte Pro Audio Spectrum 16 (vo dossier carte son), un lecteur Sony CDU 31A et les CD-ROM de Wing-Commander II/ Ultima Underworld, Where is Carmen San Diego Deluxe et l'encyclopédie Compton. Le lecteur se connecte directement sur la carte sonore.



Médiavision fournit une foule d'utilitaires, comme des tables de mixage sous Dos et sous Windows, permettant de mixer le son de la carte et celu du CD-ROM (sans parler du micro, de la prise auxiliaire...) La documentation est fort complète mais en anglais. La Pr Audio Spectrum utilise deux ports DMA, deux adresses et deu interruptions à cause de sa compatibilité avec la Sound Blaste Pro II. En revanche, les réglages s'effectuent exclusivement pa soft! Des mini enceintes complètent le tout. Un choix judicieux...

LE BUNDLE MULTIMEDIA SOUND BLASTER DE CREATIVE TECHNOLOGY



Il se compose de la cart sonore SoundBlaster Pro d'un lecteur de C Panasonic et de nombreu utilitaires. Les CD-ROM fournient sont: Microsof Bookshelf (7 ouvrage intéractifs absolumen géniaux et sous Windows) Prosonus (plein de sons) Sherlock Holmes, Animals et Jones in the Fast Lane.

Le temps d'accès du lecteur est de 390 ms et le taux de transfert de l'ordre de 150 ko/s. Il est entièrement géré par la carte. Les utilitaires sont de bonne qualité et très nombreux (tables de mixages, lecture de CD-Audio...). L'un d'eux permet de lire les CD-Photos. En revanche, un caddy est obligatoire pour charger le CD-ROM. La configuration existe pour PS2 (bus MCA) et en version externe. Le plus vendu.

TABLEAU COMPARATIF

	TEMPS D'ACCES	TAUX DE TRANSFERT	CHARGEMENT PAR TIROIR	QUALITÉ DES UTILITAIRES	CD ROM FOURNIS	PRIX TTC
SONY CDU 31A	450/MS	150KO/S	OUI	*	0	4000
PHILIPS CDD401	750/MS	150KO/S	NON	***	1	3200
FUSION CD 16	450/MS	150KO/S	OUI	*****	3	4990
MULTIMEDIA	390/MS	150KO/S	NON	*****	5	5490

EXEMPLE DE CONFIG.SYS ET AUTOEXEC.BAT AVEC DRIVERS POUR LECTEUR DE CD-ROM

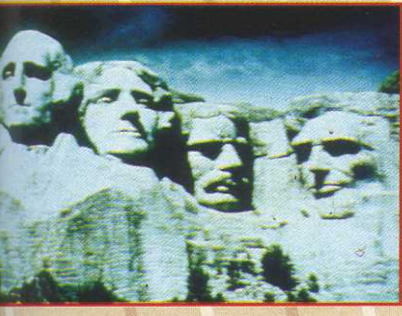
```
CONFIG.SYS :
Device=C:\dos\himem.sys
Buffers=10
Files=20
Dos=high
Shell=C:\dos\command.com c:\dos /p
DeviceHigh=c:\Windows\mouse.sys
DeviceHigh=c:\CDROM\SLCD.SYS /D:MSC0001
```

```
AUTOEXEC.BAT
Path=c:\;c:\dos;c:\windows;c:\cdrom
prompt $p$g
c:\dos\keyb fr,, c:\dos\keyboard.sys
c:\CDROM\MSCDEX /D:MSC0001 /M:10 /E
```

CD NEWS

Eh! je l'avais bien dit que les logiciels sur CD arriveraient un jour ou l'autre! Certes, cela fait plus d'un an que je parle de ce moment historique et plus d'un an que mon Sony crie famine mais, cette fois-ci, c'est le grand rush, l'heure J, le jour H: les produits arrivent et, d'ici peu, CD ROM, CDI et même CDTV seront des supports avec lesquels les passionnés devront compter.





Avant de passer aux choses sérieuses, commençons avec quelques titres destinés au CDI de Philips, machine ayant pour le moment du mal à trouver une place dans un marché encore jeune. Edité par Videodisc Publishing en association avec Philips Interactive Media of America, Rand Mc Nally America est un atlas des Etats-Unis qui laisse présager ce que pourraient être les guides Michelin du futur, le jour où chaque véhicule sera équipé d'un lecteur de CDI. Nous n'en sommes pas là pour l'instant et, force est de constater que le produit, bien qu'alléchant, reste destiné au marché US car en dehors de quelques fanatiques de cet étonnant pays, qui s'intéresserait à cette visite guidé en VO! Présenté comme un livre interactif, ce titre permet de découvrir, à l'écran: les états, les paysages les plus dignes d'intérêt et également les cartes géographiques. Il est possible d'obtenir des données sur l'environnement, le climat, la faune et les habitants d'une région en particulier. Les images digitalisées, de très bonne qualité, sont accompagnées de textes. Hélas, on est assez éloigné du concept mondialiste de départ qui prétendait offrir, grâce à la place du support, des produits multilangues destinés au monde entier.

SUITE

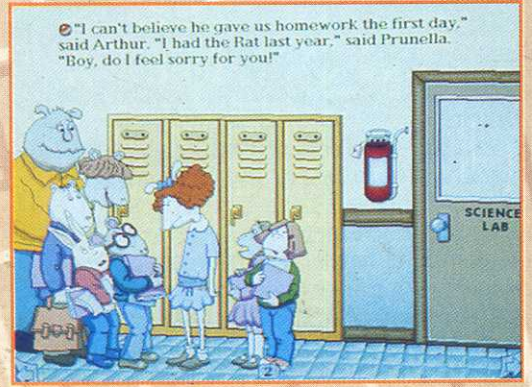
CD NEWS

• Dans un genre beaucoup moins esthétique, Backgammon, édité par Capital Disc Interactive et Philips Interactive Media of America, nous fait faire un bond de quelques années en arrière. Ce genre de production est inacceptable sur une machine censée être "demain". Jusqu'à présent, même si les jeux sur CDI sont, dans le concept, en retard par rapport à ceux s micro ordinateur, force est de constat qu'au moins, ils sont beaux et utilisent l capacités d'affichage fantastique du CDI. même pas de photo ou de film digitalisé p faire passer la pillule. On se trouve face jeu de Backgammon doté d'un graphis passe partout, sans aucun charme ni inté Il existe des dizaines de produits de ce t dans le domaine public sur micro ordinate Si le CDI est destiné à durer, il faudrait q Philips se tourne vers les vrais créateu ceux qui, depuis près de dix ans, invent sans relâche les jeux vidéos et non de tristes tâcherons. En t cas, chapeau à celui qui a réussi à vendre l'idée à l'éditeur est très persuasif faute d'être talentueux.

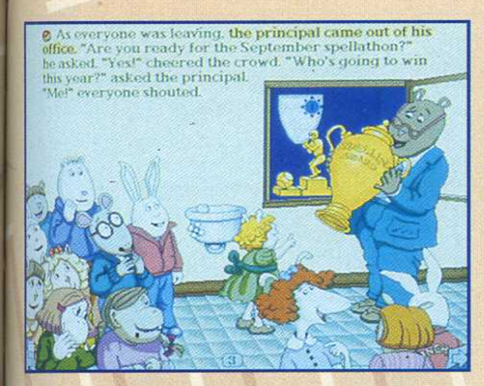


• Terminons-en avec le CDI sur une note d'espoir avec La Renaissance à Florence, édité par Philips Interactive Media International. Ce produit, de très haute tenue, est un livre d'art interactif qui permet de découvrir la culture florentine du 15ème siècle, de Donatello à Michel Angelo, en passant par Leonardo di Vinci. Similaire dans sa présentation au titre dédié aux Impressionnistes, présenté le mois dernier, La Renaissance... dispose d'images et de commentaires de qualité. Beaucoup plus maniable et attirant qu'un livre d'art, généralement lourd, énorme et fragile, ce CD est également beaucoup plus complet puisque multi-thème. Au lieu d'offrir une vision d'un thème précis (peinture, sculpture, etc.), La Renaissance... met en parallèle tous les arts et la culture ayant cohabité à l'époque à Floren musique, sculpture, architecture, etc. Un menu simple d'emp permet de se promener à loisir dans la ville, et les images so commentées en Français. Certes, il faudra s'habituer à c "émissions culturelles interactives" mais il est certain q l'avenir du CDI passe plus par ce type de produit que par copie rétrograde d'un Backgammon sans intérêt. On se prend rêver d'un simple jeu d'aventure à la Magnetic Scroll qui pe mettrait, au moyen de Questionnaire à Choix Multiple, de nav guer dans de superbes images digitalisées, mais personne n' encore pensé dans l'entourage de Philips. Créateurs, il y a u place à prendre.

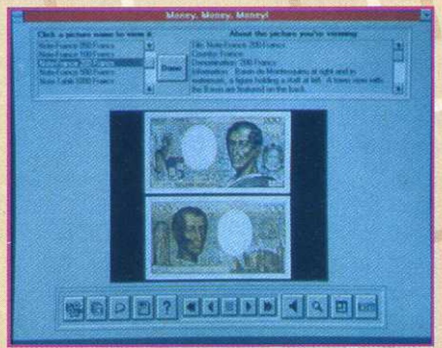
• Déjà présenté le mois passé sur CD ROM pour PC, Timbre de France et de Monaco propose de retrouver sur support interactif un catalogue philatélique ainsi que les cotations de 1993. Réalisé sous AMOS, le produit, édité par Seriat et non pas par Cérès comme une incompétence goguenarde, doublée d'un manque d'intérêt sans complexe pour les timbres me l'avaient fait écrire, est, quelle que soit son appellation très intéressant. Outre la recherche de timbre multicritère, ce produit permet, dès lors qu'on est également équipé d'un lecteur de disquette externe (ou d'un Amiga muni d'un lecteur de CDTV), de créer sa propre collection en sélectionnant les timbres en sa possession, puis de sauvegarder la base de donnée ainsi créée s disquette. On le sait, le pêêché mignon de tout collectionne est de trier et classer sans relâche ses pièces préférées; aus grâce au CDTV, voilà de quoi s'y employer sans complexe surtout sans risque d'édenter quoi que ce soit.

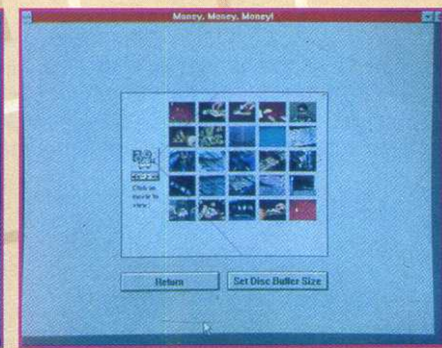


• Avant de passer au gros du dossier de ce mois, constitué par les titres PC, jetons un oeil s la production Macintosh. Astérix and Son II, édité par Euro Talk, constitue le second volu d'un CD ROM éducatif destiné à étudier la belle langue de Shaks... euh... Shekes... Shekaes flûte, la belle langue de nos amis Grands-Bretons. Aow! je dis: ce CD est réellement bea n'est-il pas ? Il est plus petit que le jardin de mon voisin mais plus grand que le mouchoir mon oncle, je dis. Il est également très bien présenté et permet, tout en suivant Astéri d'apprendre l'anglais de façon agréable en bénéficiant d'une bande audio en VO qu'il est po sible de réécouter à loisir afin de perfectionner, en parallèle, son vocabulaire et son accent.

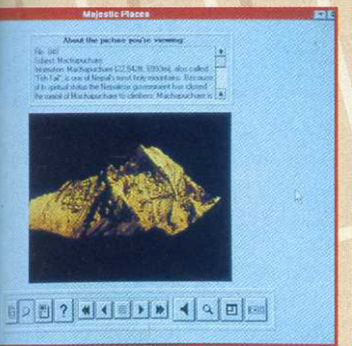


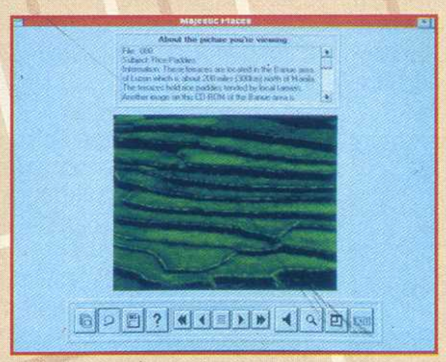
• Dans la série Living Books, Arthur's Teacher Trouble édité par Broderbund permet aux tout petits [équipés d'un Mac couleur avec lecteur CD. Y a plus de jeunesse!], de retrouver les personnages des livres pour enfants de Marc Brown et, surtout, Arthur le rat. Plus logiciel d'éveil qu'éducatif classique, ce superbe produit, hélas en anglais, est livré avec un livre très mignon. N'empêche, je me demande quel est l'intérêt d'importer de tels produits en France où les possesseurs de Macintosh de moins de cinq ans parlant Anglais sont peu nombreux. Je n'ai pas de chiffre précis mais je le sens confusément.





• Sur PC je le disais, grosse avalanche de produits tous plus alléchants les uns que les autres. Afin de se ménager une transition en douceur, commençons avec Money de Aris Entertainment tournant sur Macintosh et MPC. Rappelons que le Multimédia PC nécessite, outre un lecteur de CD ROM et une carte son [voir nos dossiers dans ce même numéro], la version 3.1 du logiciel Windows édité par Microsoft.
Money regroupe diverses informations sur les monnaies du monde entier. A priori, rien de bien folichon mais en réalité, ce logiciel faisant partie de la collection Media Clips, est destiné à agrémenter les présentations d'entreprises. Ce concept, plus connu dans l'univers Macintosh avec Quicktime [porté très récemment sur PC], permet, dans un texte [rapport, projet, etc.] de coller une icône lançant, au choix, une animation, une photographie ou un morceau de musique lorsque l'on clique dessus. On trouve donc dans ce CD des reproductions moyenne et haute résolutions de billets, pièces, etc. ainsi que des petits films. Disons qu'il s'agit de l'équivalent multimédia des dessins ou gravures libres de droit. Reprenant la même présentation que Jets & Props dont je vous parlais il y a deux mois de cela, le logiciel dispose de menus, affichant sur la même page, une vue réduite de toutes les images ou animations; au total 100 photos et 25 clips agrémentés de musique.

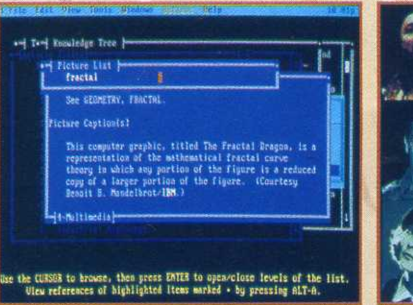




• Toujours sur Mac et MPC, toujours édité par Aris et toujours dans la collection Media Clips, Majestic Place permet de retrouver les endroits les plus remarquables du monde en une centaine de photographies, là aussi agrémentées de musiques. Les photos, toutes des hits tirés des banques d'images du monde entier, ne dépareraient pas les pages du magazine Géo. En revanche, pas de séquence animée sur ce CD. On retrouve les mêmes menus permettant d'afficher toutes les images d'un coup, d'un seul, et la fenêtre de commentaire faisant également office de menu de recherche par nom.

• Sur PC, la superbe encyclopédie Grollier, éditée par Grollier Publishing, regroupe les 21 volumes de l'oeuvre sur un seul CD ! Il faut dire que la présentation, relativement moche, est sous DOS. Cela étant, cette somme des connaissances humaines est une véritable mine d'or qui contient 30 000 articles, 1500 illustrations N/B et couleurs: en tout, 9 millions de mots! On dispose également de sons, musiques et films d'archives digitalisés. A condition de ne pas être allergique à l'anglais [mais dans ce cas, laissez tomber l'informatique], ce CD est une merveille. On peut rechercher par mot, nom, article, thème ou par mélange de critères. Il est même possible de mettre des marque-pages. Très didactique, ce produit est à conseiller aux esprits curieux qui s'intéressent à tout et n'importe quoi. Une question sur le droit de vote des femmes ? hop! voilà un film d'archive sur les Suffragettes; passionné d'aviation? voici le décollage de Lindberg; sensibilisé aux questions écologiques? Admirez-donc le film accéléré d'une fleur, d'un champignon ou d'un épi de blé en train de pousser. En un mot, c'est une merveille.







• Edité par Compton New Media, Jazz, est une encyclopédie, qui, comme son nom l'indique, est dédiée au jazz. On peut y trouver une étude très poussée sur le thème [en anglais] ainsi que de nombreuses photos d'archives et les premières mesures des morceaux historiques, à condition, MPC oblige, de disposer d'une carte son compatible Soundblaster. Mieux encore, une vingtaine de films permettent de voir bouger à l'écran ceux qui ont créé la légende, de Armstrong à Davis, en passant par Brubeck et autres Monk. Là aussi, un glossaire ainsi qu'une recherche par nom, année, thème ou morceau est envisageable.

SUITE

CD NEWS

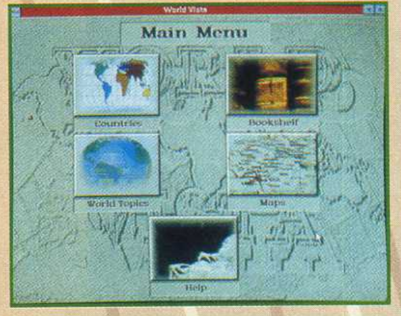
A noter que les photos disposent d'un mode "détail" qui permet d'afficher une partie remarquable du document. Ces derniers, en noir et blanc (c'est normal pour du Jazz, et je ne parle pas que des touches de piano!) sont d'excellente qualité.

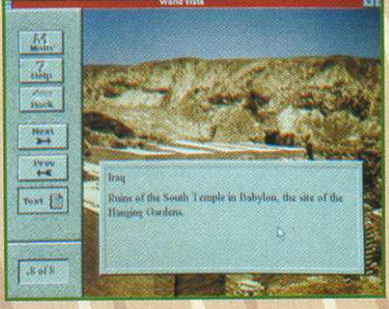


•Dans un genre beaucoup plus coloré, The Animals de Software Toolworks, propose de découvrir les animaux, mais aussi les types de terrains dans lesquels ils vivent. De tous les CD présentés ici, c'est incontestablement celui proposant l'interface et les menus les plus esthétiques du genre. La mise en page, très clean, est un véritable régal. Ainsi, le menu principal est un dessin représentant un Zoo situé en pleine nature. En cliquant sur différentes parties de l'image, qui s'encadrent lorsqu'on y passe le curseur de la souris, on ouvre le menu de son choix. Là aussi, de nombreuses photos, animations et films peuvent être visionnés, le tout agrémenté de sons.

Si présentation et images fixes sont excellentes, il n'en va pa de même des films, quelquefois un peu atteints de la terrib maladie du gros pixel qui fait parfois des ravages sur ce type d productions. On n'a rien sans rien et cette perte de quali s'explique par le choix important, ainsi que les nombreux com mentaires audio (en anglais) et bruitages qui permetten d'entendre les cris des animaux. Naturellement, les recherches par thème et nom sont prévues et, bien que ne tournant pas sous Windows, ce logiciel utilise pleinement la souris qui, pour une fois sous DOS, est équipée d'un vrai pointeur et non d'un curseur carré comme c'est encore trop souvent le cas.





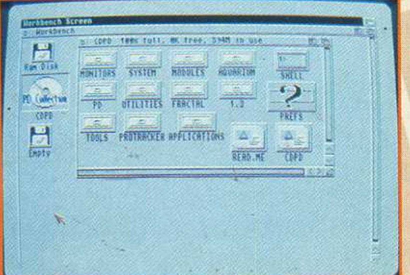


• Enfin, chez Applied Optical Media, World Vista vous propose de découvrir le monde entier, au moyen, là aussi, d'images d'excellente qualité. Outre les cartes et lieux dignes d'intérêt, le logiciel propose, à l'aide d'un superbe menu, là aussi, de prendre connaissance des hauts faits historiques de chaque pays et même des légendes. Mieux encore, un menu très original permet, non seulement d'entendre des morceaux de musique "typiques" mais, et c'est là une trouvaille, d'entendre aussi dans 232 langues, des mots ou des phrases usuelles (bonjour, bonsoir, comment allez-vous, etc.). Voilà qui devrait combler les fanas du voyage et leur donner des idées pour les prochaines vacances.

•Incroyable ! Du nouveau sur le front du CDTV ! Preuve qu'il ne fallait pas enterrer le "black baby" de Commodore trop vite. Le temps passant, les programmeurs s'adaptent et maîtrisent de mieux en mieux le support CD; et si les éditeurs persévèrent à développer pour cette bécane, d'ici un an, on devrait voir arriver des softs extraordinaires. Félicitons-nous donc de ces prochaines sorties et jetons-y un oeil attentif.

•Almathera est une compagnie britannique bien résolue à faire parler d'elle dans l'univers CDTV. Elle fut fondée il y a deux ans par Paul Ralph, un ancien avocat. Son fils, Jolyn, est programmeur sur Amiga depuis sept ans et a écrit d'innombrables articles pour des magazines du même style que Joystick. Leur association avec Max Gudi, l'un des meilleurs programmeurs sur PC en Grande Bretagne, devrait bientôt porter ses fruits. Pour l'instant, Almathera ne développe que pour le CDTV, mais ils adapteront leurs produits sur CD Rom dans un futur proche. Quelques logiciels paraissent déjà ce mois-ci en Angleterre, qui devraient être disponibles sous peu dans notre douce France.





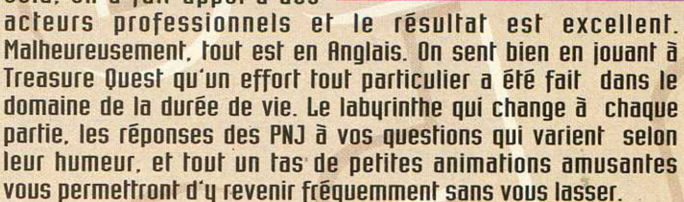
•L'un d'eux, CDPD, ne contient pas que des digitalisations de Pascal Sevran comme le titre le laisse penser, mais une multitude de programmes du domaine public. Imaginez un peu six cents (oui, 600) disquettes bourrées à craquer, contenant la collection Fred Fish du n°1 au n°660. L'achat de toutes ces disquettes représenterait un investissement de plus de 2000 francs. Eh bien, sachez que CDPD est proposé chez les Grands Bretons pour à peu près 200 francs, le record mondial qualité/prix toutes catégories confondues! Chacun des logiciels contenu sur le compact disc peut être aisément transféré sur disquette, qu'il soit base de données, tableur, séquenceur quatre pistes (genre ProTracker), ou même police de caractères à installer sur le

système. Voilà qui permet facilement de faire le tri entre ce qui présente un intérêt pour vous et le reste. Cette compilation intéressera particulièrement les musiciens, puisqu'ils trouveront là, en plus du séquenceur, une quantité impressionnante de digits, instruments et modules complets. En tout (accrochez-vous), dans CDPD, il y a plus de 60000 fichiers, c'est complètement fou ! Voilà un logiciel qui, si vous vous le procurez, vous demandera des années avant de pouvoir en faire le tour.

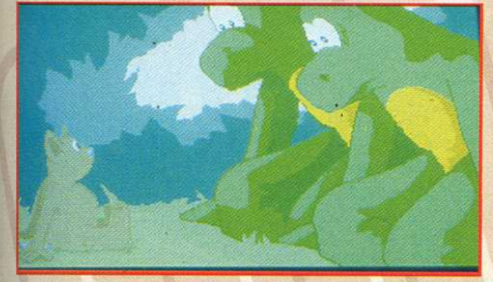
•THE DEMO COLLECTION : Deuxième commercialisation d'Almathera ce mois-ci, The Demo collection est également une compilation. Cette fois-ci, 12000 fichiers occupent le CD. Almathera semble beaucoup aimer les fanatiques de musique, car là encore, on retrouve Pro-Tracker, accompagné d'une banque de sons de 4000 unités, et de 1000 chansons complètes. A part cela, pas de doute, c'est bien de démos qu'il s'agit, et pas n'importe lesquelles! The Demo Collection en contient 200, parmi les plus belles jamais programmées sur Amiga. Le plan idéal pour impressionner vos amis avec de superbes animations, dessins, énormes sprites et autres bobs (rien ne vous interdit de rajouter votre nom ici ou là). Du reste, l'entière collection d'animations d'Eric Schwartz est présente sur le CD, c'est une belle référence. Enfin, un petit générateur de fractales est inclus, très utile pour réaliser des paysages montagneux du plus bel effet à moindre effort. "Et les jeux ?" criez-vous tous en coeur. TDC (je ne vais pas écrire "The Demo Collection" à chaque fois ! Mince, je viens encore de l'écrire) en contient un grand nombre parmi les domaines publics. Vous y trouverez beaucoup de clônes de Space Invaders, Pac-Man ou Tetris. Je sens que les fanatiques d'informatique ludique que vous êtes sont un peu déçus. Mais Almathera a pensé à vous également et, parmi leurs projets, trois jeux sont en préparation:

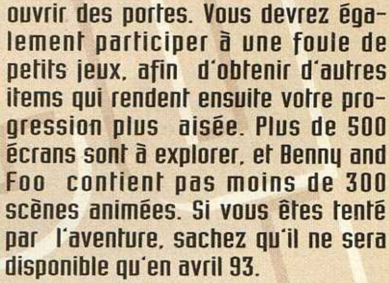
•Parmi eux, TREASURE QUEST, qui devrait sortir en février 93. Il s'agit d'un logiciel assez original, qui préfigure les programmes que l'on devrait trouver bientôt abondamment pour le CDTV. Treasure Quest se trouve à mi-chemin entre les jeux de plateaux et les logiciels. Vous voici donc placé dans un labyrinthe généré aléatoirement par l'ordinateur, à la recherche de trésors perdus. Vous êtes un jeune aventurier avide d'action, qui décide de relever un défi lancé par le Roi de Bossanovia. Le but est de parcourir le dédale magique d'Elsiled le sorcier, et d'y retrouver un maximum de trésors. La plupart des rencontres vous oblige à combattre, mais quelques personnages peuvent aussi vous aider. Enfin, certains sont complètement stupides et se baladent, sans but précis, sans se battre ni communiquer avec personne. Il est possible d'essayer de parlementer, même avec les plus affreux monstres. A ce sujet, il est bon de remarquer que tous les dialogues révèlent de belles digitalisations. Chaque monstre a son caractère et un timbre de voix unique. Pour digitaliser tout cela, on a fait appel à des acteurs professionnels et le résultat est excellent. Malheureusement, tout est en Anglais. On sent bien en jouant à Treasure Quest qu'un effort tout particulier a été fait dans le domaine de la durée de vie. Le labyrinthe qui change à chaque partie, les réponses des PNJ à vos questions qui varient selon leur humeur, et tout un tas de petites animations amusantes vous permettront d'y revenir fréquemment sans vous lasser.



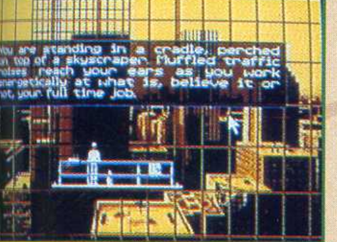


•BENNY AND FOO est le deuxième jeu en préparation chez Almathera. Tout démarre avec une introduction en forme de poème comique où l'on voit deux lézards, s'ennuyant à mourir, décider de partir à l'aventure. Toute l'introduction est narrée de vive voix, des sous-titres apparaissent au fur et à mesure et, attention (roulement de tambours), tout est EN FRANCAIS ! C'est pratiquement un éducatif, intelligent puisqu'intégré au soft, destiné à la lecture et la prononciation. Vous dirigez donc Benny et Foo, les lézards, au travers de quatre mondes délirants, ramassant en route divers objets qui sont utilisés ensuite pour ouvrir des portes. Vous devrez également participer à une foule de petits jeux, afin d'obtenir d'autres items qui rendent ensuite votre progression plus aisée. Plus de 500 écrans sont à explorer, et Benny and Foo contient pas moins de 300 scènes animées. Si vous êtes tenté par l'aventure, sachez qu'il ne sera disponible qu'en avril 93.





•Pour terminer, le dernier projet d'Almathera n'est pas une création originale, mais l'adaptation de Future Wars sur CDTV. Si ce nom ne vous dit rien, sachez que c'est celui de la version anglaise des "Voyageurs du temps" de Delphine Software. Inutile donc de s'attarder sur le scénario, concentrons-nous plutôt sur les "plus" de la version CD. Les thèmes musicaux, tout d'abord, restent les mêmes, mais ils ont été enregistrés en studio digital, et sont restitués en qualité CD, pour le plus grand bonheur de nos oreilles. En tout, 20 minutes de musique somptueuse et cinq minutes de dialogues digitalisés, occupant hélas la plus grande part du disque. Future Wars CDTV est en quatre langues, français, italien, anglais et allemand. Un menu vous demande, au démarrage, de choisir la vôtre. Interface a subi quelques modifications pour s'adapter à la peu pratique télécommande du CDTV. Il est possible de sauvegarder en RAM ou sur disquette, laquelle peut être formatée à partir du jeu. Malheureusement, à part une nouvelle intro, l'aventure en elle-même reste identique, et les graphismes n'ont pas changé. Le programme ne fait que 10 MO (sur 600, quand même), toute la place laissée libre étant occupée par les sons, la sous-exploitation du CD a encore frappé! Future Wars ratera d'un cheveu les fêtes de Noël, puisqu'il ne sera disponible qu'en Janvier.



LES DIFFERENTS PRODUITS TESTES DANS CETTE RUBRIQUE (CARTES, LECTEURS CD ROM ET LOGICIELS,) SONT DISPONIBLES CHEZ : EURO CD : (16 1) 40 09 80 30 • UBI SOFT (service multimédia) : (16 1) 48 57 65 52 • GUILLEMOT INTER. (16) 99 08 94 17

les cartes sonores



Si les PC, désormais équipés en standard d'une carte VGA, sont parés côté affichage, force est de constater qu'en ce qui concerne le son, on en est toujours à l'époque héroïque, expression pleine de tact signifiant que le plus beau des 486 overdrivé à mort n'est généralement capable de communiquer avec le monde extérieur qu'en langage monosyllabique de type morse, c'est-à-dire à base de bip. Le but de ce dossier est de vous proposer, afin de ménager vos oreilles, une alternative élégante aux boules Quies. Il se pourrait même que vous preniez autant de plaisir à entendre votre machine qu'à la regarder.

Certes, quelques courageux programmeurs aussi talentueux qu'inconsients ont tenté de domestiquer la triste chose cartonneuse qui fait office de haut-parleur en proposant, tel Access et son Realsound, une alternative consistant à faire passer, au travers du vénérable buzzer, des sons échantillonnés mais las, non contentes de ralentir le processeur, les fréquences de départ, dûment machouillées, arrivent à nos oreilles dans le même état que le corps d'Arorld après la bataille d'Hasting et l'on se prend à regretter qui son Amiga, qui son MSX, qui son C64, voire, pour les plus désepérés, le ST et sa redoutable puce YM10. Heureusement pour les mélomanes et, d'une façon générale, pour l'acheteur en droit d'attendre d'un engin multimédia qu'il excelle dans toute les diciplines de son art, les constructeurs ont mis au point depuis quelque temps déjà, des prothèses généralement très performantes, plus connues sous le nom de "Cartes Sons". Connus ? C'est vite dit, d'autant que l'avènement du "PC à jouer" s'accompagne d'une débauche d'offres au langage exotique, propre à tout embrouiller. Eh oui, comme l'informatique, la musique aussi à son jargon mais vous allez voir que l'on s'y fait très vite.

Moulinex

Distribuér par Sodipeng, la Soundmaster Plus de Covox est une compatible Adlib. Elle dispose de 11 voix et d'un convertisseur DAC qui lui permet de restituer les sons digitalisés ainsi que les voix. Cependant elle ne peut pas enregistrer les sons. A de rares exceptions près, elle se fera passer pour une Soundblaster mais, dans la plupart des cas, elle sera reconnue comme étant une Adlib. Disposant d'un câble permettant de rediriger le son du PC vers la sortie jack (type walkman), elle est livrée avec deux petites enceintes non amplifiées.

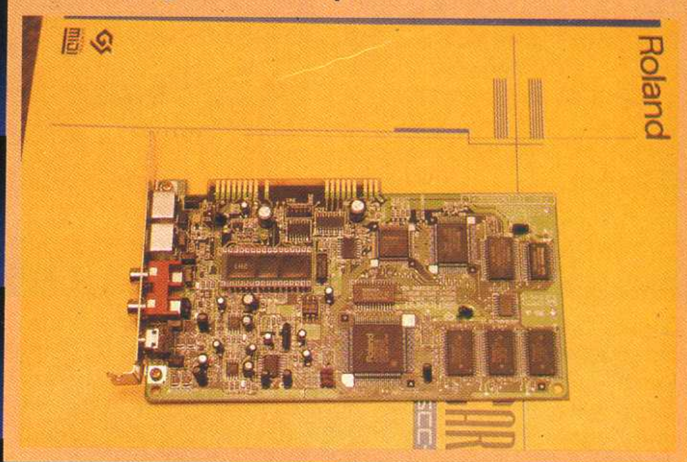


Reprenant les mêmes caractéristiques que la Soundmaster Plus et toujours distribuée par Sodipeng, la Soundmaster II permet l'échantillonnage à 44 Khz sur 8 bits et dispose d'une prise pour joystick ainsi que d'une interface MIDI. Elle est vendue avec deux haut-parleurs et un casque muni d'un micro. Ce dernier, non pas destiné à vous permettre d'imiter Madona, sert en réalité à utiliser un logiciel amusant qui permet de s'initier à la reconnaissance vocale. Un conseil, ne vous amusez pas apprendre l'ordre "FORMAT C:" à l'appareil; pour autant que l'idée soit bonne et digne d'éloges, la reconnaissance vocale n'est pas véritablement au point, surtout sur ce type de matériel.

L'Ultra Sound de Gravis est un système évolutif. Permettant à la base l'échantillonnage 8 bits à 44.1 Khz en stéréo, il peut être passé à 16 bits et piloter un CD ROM en ajoutant un module supplémentaire. De même, la mémoire de base de 256 Ko peut être facilement augmentée à 1 Mo. Disposant de 32 voix FM, l'Ultra Sound dipose d'une interface MIDI et joystick. Cette dernière, dont la vitesse d'aquisition est réglable, lui permet de gérer sans problème une manette de jeu sur un 486 rapide. Livré avec de nombreux logiciel sous DOS et Windows.

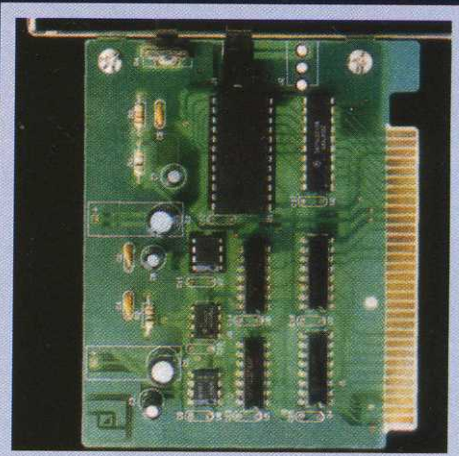


Version carte du Sound Canvas 55 de Roland, la GS Sound est un instrument de musique MIDI à part entière, comportant 317 sons (128 sons de base avec variation), 9 sets de batterie et une section d'effets. Compatible MT 32 (sauf messages exclusifs), la GS Sound est également compatible General Midi.

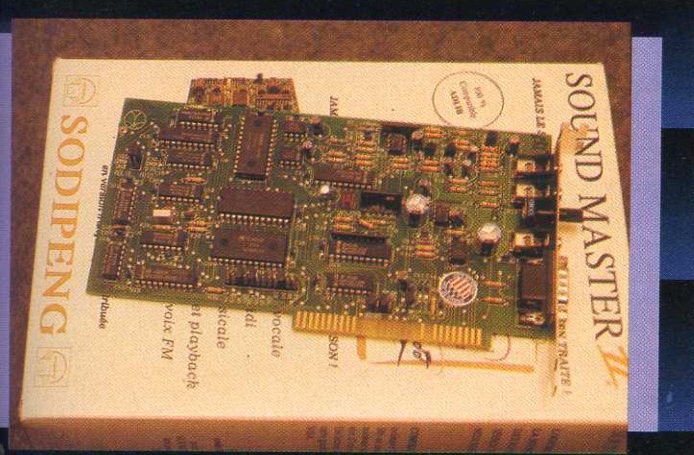




Plus particulièrement destiné aux possesseurs de portable dont la compacité ne permet généralement pas d'insérer une carte classique, l'Audioport, de Média Vision, distribué par Ubi Soft, propose dans un format réduit 11 voix FM et l'échantillonnage 8 bits à 22 Khz. L'engin, qui se connecte sur le port parallèle, comporte un haut-parleur et une sortie casque. Fonctionnant sur piles, l'Audioport est également livré avec un transformateur.



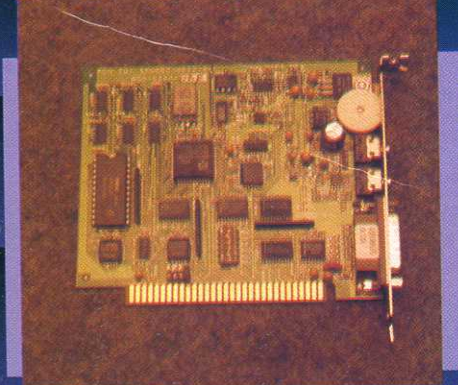
La PC Soundman de Rainbow Arts dispose de 11 voix FM et d'un convertisseur DAC. Compatible Adlib, elle sait aussi se faire passer pour une Soundblaster mais là aussi, il ne sera pas possible d'enregistrer ses propres sons. Livrée avec FM Drive (séquenceur 10 pistes), des utilitaires sous Windows, deux enceintes non amplifiées, un casque.





L'Adlib, standard FM historique, permet de disposer de 11 voix FM. En théorie, elle est, comme la Soundblaster, capable de reproduire les sons échantillonnés, mais peu d'éditeur utilisent cette particularité, réservant la qualité digitale aux possesseurs de Soundblaster. Elle ne permet pas en revanche, l'échantillonnage de sons. Livrée avec un utilitaire (juke box).

les cartes sonores

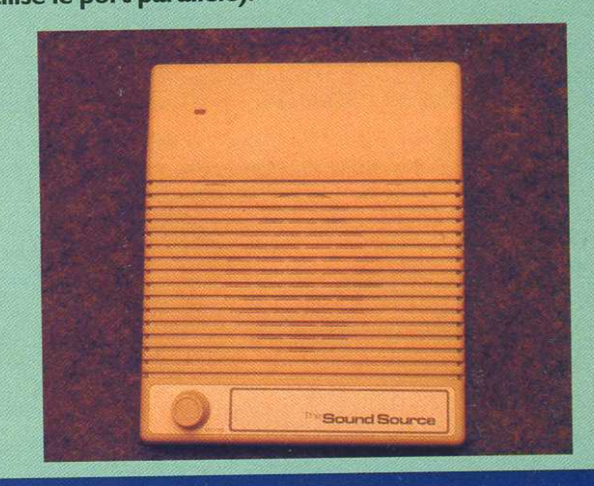


La Thunderboard de Media Vision, distribuée par Innelec, est compatible Adlib et Soundblaster (Wing Commander l'accepte pour les voix). Elle dispose d'un synthé FM 11 voix, d'un module DAC et d'une interface joystick. De plus, elle peut servir à échantillonner des sons. Seul point noir, les utilitaires livrés avec, ne sont pas bien fameux. Vendue un peu moins de F TTC, sans haut-parleurs, elle a l'avantage, par rapport à la Soundblaster de base d'un prix équivalent, d'être évolutive puisque l'on peut la connecter à une Pro Audio Spectrum de Média Vision. Cela dit, la sortie de la Pro Audio Spectrum 16 rend cette carte obsolète mais si vous la trouvez sur le marché d'occasion, cela peut être i ntéressant.

Suite logique de la Pro Audio de base, la Pro Audio Spectrum 16 de Media Vision, distribuée par Ubi Soft, permet l'échantillonnage 16 bits à 44 Khz en stéréo. Disposant d'un module FM 20 voix stéréo, elle est munie d'une interface MIDI (compatible General MIDI) et d'une prise joystick. Livrée avec de nombreux utilitaires sous DOS et Windows dont un éditeur de timbre FM.



La carte Sound Source de Disney Software, distribuée par Infogrames, essaye d'imposer un nouveau standard de reproduction de sons digitalisés. Compatible rien du tout, si ce n'est avec les jeux Disney et Infogrames, elle a cependant l'avantage de pouvoir être connectée sur une portable ou, de façon générale, sur les machines ne disposant pas de slot libre (elle utilise le port parallèle).





Avec ses 11 voix FM et son échantillonnage 8 bits à 15 Khz en mono, la Soundblaster de Créative Labs, distribuée par Guillemot International, commence à accuser son âge. Disposant d'un potentiomètre de sortie, d'une prise joystick (MIDI optionnelle ne permettant pas de brancher un MT 32) et livrée avec divers utilitaires, elle permet cependant de disposer à moindre prix d'un appareil qui ne posera aucun problème de compatibilité, standard oblige.

La Sound Blaster Pro, de Creative Labs, distribuée par Guillemot International, avec ses 20 voix FM et son échantillonnage 44 Khz en stéréo, constitue un moyen terme tout à fait convaincant. Pouvant piloter un lecteur de CD ROM de la même marque, elle permet aussi le mixage des sons FM, des échantillons et du CD (MIDI optionnel ne permettant pas de brancher un MT 32) De plus, elle est équipér une prise permettant de brancher ce dernier en interne. Livrée avec les mêmes logiciels que la Sound Blaster, elle dispose également de drivers Windows permettant de profiter des joies du Multimédia.

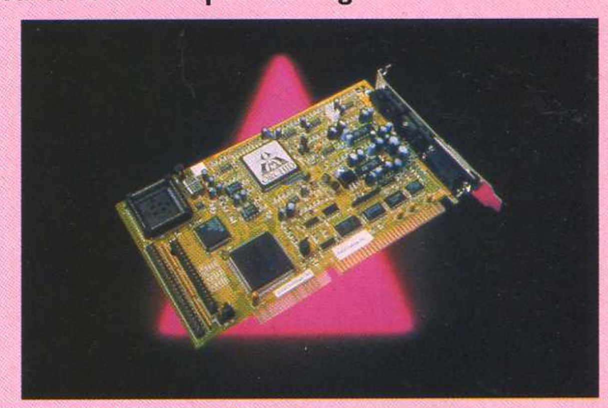


Petite dernière des ateliers de Creative Labs, la Sound Blaster 16 ASP reprend les caractéristiques de la Soundblaster Pro en ajoutant de nouvelles fonctions: compression de données temps réel, MIDI compatible MT32/General Midi et possibilité d'enregistrer les sources (y compris la musique MIDI) en provenance de la carte en simultané.



Destiné à ceux désirant se lancer dans la MAO (Musique Assistée par Ordinateur), le MIDI Blaster de Creative Labs (distribué par Guillemot Internationnal) est un synthétiseur combinant synthèse PCM et échantillonnage. Ce module MIDI, compatible MT 32, contient en mémoire 128 instruments, 55 percussions et 33 effets spéciaux (réverbérations, écho, etc.). Utilisant la technologie des expandeurs Proteus (E-Mu Systems Inc, constructeur de l'échantillonneur Emulator), l'appareil, au look résolument design, est livré avec le logiciel Cakewalk Apprentice pour Windows qui permet d'enregistrer ses compositions sur l'ordinateur.

Reprenant les caractéristiques du MIDI Blaster, la Wave Blaster est une carte permettant de profiter en interne des mêmes possibilités. Afin de ne pas utiliser de slot supplémentaire, elle peut se connecter sur la Sound Blaster 16 ASP. Elle est également vendue avec le logiciel Cakewalk Apprentice.
Nouveau venu dans la production de cartes son, Orchid Technologie, bien connu pour ses cartes vidéo, fait une entrée remarquée avec la Sound Producer Pro. Proposant l'échantillonnage 8 bits à 44,10 Khz en mono (22,5 en stéréo) et livrée avec de nombreux utilitaires sous Windows et DOS, la Sound Producer Pro est également la plus complète des cartes puisqu'elle est compatible Adlib, Soundblaster Pro, Disney Sound Source et Covox Speech Thing.





La carte Thunder and Lightning de Media Vision propose, sur le même cicruit, aux possesseurs de PC décidés à frapper un grand coup, une VGA 16 millions de couleurs, agrémentée d'un module son autorisant l'échantillonnage à 22 Khz en 8 bits. Compatible MPU 401 (MIDI Roland), la carte dispose de 11 voix FM et d'un port joystick. La carte son, aux performances assez moyennes est surtout rendue intéressante par la présence de la carte VGA 24 bits.



Développé par Roland, il y a quelques années, l'expandeur MT 32 est une module MIDI (non General MIDI) reconnue par les principaux éditeurs. Ses 128 sons PCM sont d'excellente qualité. Nec plus ultra des cartes sons, le MT 32 (et compatibles) peut être généralement utilisé conjointement avec une carte de type Soundblaster, cette dernière gérant la partie voix digitalisées, comme dans Wing Commander, par exemple. Attention, le MT 32 nécessite d'être raccordé à une carte MIDI compatible MPU 401.

	FM	PCM	AD*	DA*	RÉSOLUTION	FRÉQUENCE	MIDI	JOYSTICK	PRIX TTC
AUDIOPORT	11		●	●	8	22			1890
ADLIB	11								490
ULTRA SOUND	32		●	●	8/16	44,1	●	●	NON COM.
GS SOUND		317			16		●		3000
MT 32		128			8		●		OCCASION
PC SOUNDMAN	11			●					790
MIDI BLASTER		128			16		●	●	2190
PRO AUDIO SPECTRUM 16	20		●	●	16	44,1	●	●	1790
SOUND SOURCE			●						NON COM.
SOUND BLASTER	11		●	●	8	15	●		990
SOUND BLASTER PRO	20		●	●	8	44,1	●	●	1790
SOUND BLASTER 16 ASP	20		●	●	16	44,1	●	●	2990
SOUNDMASTER PLUS	11			●					695
SOUNDMASTER 11	11		●	●	8	44,1	●	●	1390
SOUND PRODUCER PRO	20		●	●	8	44,1	●	●	1490
THUNDERBOARD	11		●	●	8	15		●	990
THUNDER & LIGHTNING	11		●	●	8	22	●	●	2990
WAVE BLASTER		128			16		●	●	1790

*DA : Sons échantillonnés * AD : Enregistrement d'échantillons

●●●●●● lexique

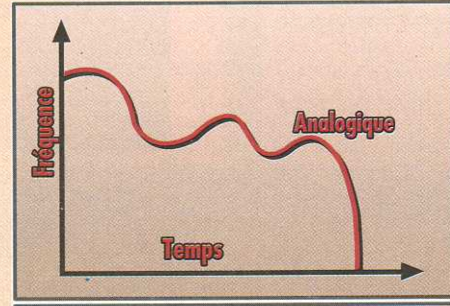
ADC:Analogique/Digital Converter, ou convertisseur analogique/digital. Un convertisseur de ce type permet d'échantillonner (enregistrer en digital, ou numériser) un son provenant d'une source externe (CD, micro, etc.) en transformant les données analogiques (valeurs audio en Kilohertz) en données "logiques" (voir Fréquence d'Echantillonnage).

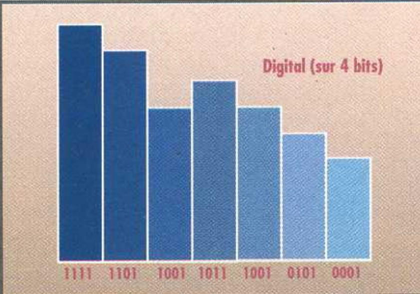
CARTE: les cartes existent en plusieurs formats: court, moyen ou long. Si vous ne savez pas trop de quelle place vous disposez, ouvrez-donc votre PC (après l'avoir débranché) afin de voir s'il reste un slot de libre à la bonne taille. Notez qu'il est possible de brancher une carte 8 bits sur un slot 16 bits.

DAC: Fait exactement le contraire du ADC, à savoir convertir les sons échantillonnés en sons audibles. Toutes les cartes compatibles Soundblaster ainsi que la Soundsource en sont équipées. Attention, je n'ai pas dit que la Soundsource était compatible Soundblaster.

DMA: Direct Memory Access. Lorsque le processeur échange des données avec le bus, il utilise un canal DMA afin de faire transiter les données. Si votre carte utilise le même canal qu'un autre périphérique, ça coince. En général, les plantages bizarres sont souvent le fait de conflicts de ce type. A noter que Windows dispose d'un programme permettant de savoir quelles adresses DMA sont utilisées. Ce programme, qui doit être lancé sous DOS (MSD.EXE) est dans le répertoire système de Windows.

FM: Synthèse par modulation de fréquence. Pour créer un son, les chips "classiques" de type ST et autre C64 (y compris celui du PC), partent d'une onde riche en fréquence (sinusoïde, carré, dent de scie) qui est ensuite filtrée et modulée (vibrato), afin de lui donner la coloration choisie; on parle alors de synthèse soustractive. La synthèse FM utilise un système similaire mais le son de départ est une harmonique générée par la modulation d'une onde sur une autre. Le nombre d'ondes qui interférent entre elles est appelé "Algorithme".
Les modules FM des cartes sonores possèdent jusqu'à 4 algo et les synthétiseurs professionnels 8 ou 16. Pour l'annecdote, une université canadienne a développé un prototype de synthétiseur matriciel qui utilise 1024 algorithmes pouvant interagir les un sur les autres, soit 1048576 harmoniques de base. A titre indicatif, il suffit de 160 harmoniques pour créer un son de piano synthétique indiscernable d'un vrai.





FRÉQUENCE D'ÉCHANTILLONNAGE: Pour "digitaliser" un son, on transforme la courbe de son onde en une série de bandes juxtaposées côte à côte. Pour cela, on l'échantillonne, c'est-à-dire qu'on le découpe en tranche. Plus la fréquence d'échantillonnage est élevée, plus le son comporte de "tranches": lorsqu'on parle d'une fréquence d'échantillonnage de 44 Khz, cela veut simplement dire qu'une seconde de son est représentée par 44000 tranches. Chacun de ces bouts d'onde est codé en mémoire par un nombre binaire. En 16 bits, ce nombre binaire ressemblera, par exemple, à ceci: 10110101. Résumé: plus la fréquence en Kilohertz (Khz) est élevée, plus le son comporte de tranches. Plus le nombre de digits représentant les tranches est élevé, plus la mémoire dispose d'informations pour les traiter.

GENERAL MIDI: standard d'échange MIDI portant sur les données de banques de sons.

LINE: La prise Line In de votre chaîne Hifi est toute indiquée pour brancher une carte sonore. Si vous passez par l'entrée micro, gare à la casse.

MIDI: Musical Instrument Digital Interface. Développé par le constructeur Séquencial Circuit en 82, ce standard régit les échanges de données entre synthétiseurs et micro-ordinateurs. Ces données indiquent à la machine quelle note jouer, quand la jouer et combien de temps. Comme en SCSI, le MIDI permet de faire transiter sur câble unique les données de plusieurs engins qui doivent tous disposer d'un numéro de canal différent. En ce qui concerne les cartes sons, il n'est généralement pas nécessaire de s'en préoccuper car les logiciels utilisant le MIDI (MT32) emploient un canal par défaut.

PCM: Synthèse à mi-chemin de l'échantillonnage et de la synthèse soustactive permettant de disposer de sons réels ne prenant pas trop de place en mémoire. Ce type de synthèse produit de superbes sons d'instruments, mais ne permet pas de créer des bruitages vraiment originaux. C'est pour cela que les cartes récentes disposent du PCM, de la FM et de l'échantillonnage.

SAMPLING: voir échantillonnage.

VOIX: Le nombre de voix d'une carte FM ou PCM correspond au nombre d'instruments pouvant être joués en même temps. Certains sons complexes utilisent plusieurs voix à la fois (stack).

Petite(s) précision(s): lorsque vous connectez la carte, vous devez vous assurer qu'elle n'entre pas en conflit avec un autre périphérique utilisant la même adresse DMA et IRQ (voir le mode d'emploi fourni avec la carte). Dans tous les cas, commencez en essayant le mode par défaut réglé en usine par le constructeur. Si vous devez changer une adresse, changez plutôt celle du périphérique car de nombreux programmes ne reconnaissent les cartes sons qu'à leur valeur par défaut (Soundblaster: IRQ 7, DMA 1, 220 Hexa; MPU 401: 330 Hexa, IRQ 2/9). Cela dit, certaines adresses mémoire peuvent être partagées. Par exemple, l'imprimante pourra très bien cohabiter avec une carte son tant que les deux périphériques ne fonctionnent pas en même temps. De même, si la carte dispose d'une interface joystick et que votre PC en est déjà équipé, vous devrez éliminer l'une des deux en modifiant les cavaliers (jumper) présents sur l'une des deux cartes. Là aussi, lisez le mode d'emploi avant de faire n'importe quoi et débranchez la machine à chaque fois. Non seulement cela vous évitera de vous électrocuter mais, comme je vous sais peu sensible à ce genre de conseils, sachez surtout que vous risquez de griller votre carte son ou même la carte-mère. Dans le meilleur des cas, vous perdrez toute la configuration du BIOS.

AMPLIFICATION

Si les cartes sont parfois vendues avec des enceintes, celles-ci sont, en général, de mauvaise qualité. La solution la plus efficace consiste à brancher la carte sur une chaîne ou un gheto-blaster (mettre la sortie de la carte sur la prise Line In, pas micro!), bref, sur tout engin amplifié. A la limite, on pourra aussi utiliser un casque type walkman. Une autre solution consiste à utiliser des enceintes amplifiées. C'est là que j'interviens pour vous filer un super tuyau: au lieu d'acheter n'importe où des choses étranges qui consomment leur poids de piles par semaine, jetez un oeil du côté des magasins d'instruments de musique. On trouve d'excellents moniteurs d'écoute avec réglages grave/aigus ou même mini équaliseurs à partir de 600 balles la paire. C'est cher au début, mais croyez-moi, ça vous changera la vie (Yamaha, Korg, Roland, Tascam, Revox, Technic, Boss, Bose, etc.). De plus, comme les musicos sont encore plus félés que les informaticiens (mais oui c'est possible), le modèle d'il y a 6 mois est, en général, bradé. En plus, ça permet de faire la connaissance des voisins!

LES MEILLEURS TITRES PRES DE CHEZ VOUS !

LES MEILLEURES COMPILATIONS

CPC/ST/Amiga/PC*

CPC/ST/Amiga/PC

ST/Amiga/PC*

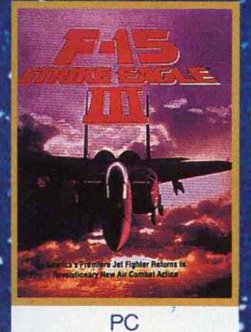
CPC/ST/Amiga/PC*

ST/Amiga/PC*

PC

ST/Amiga/PC*

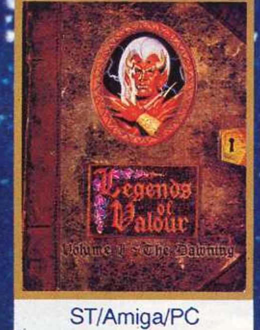
LES MEILLEURS JEUX MICRO



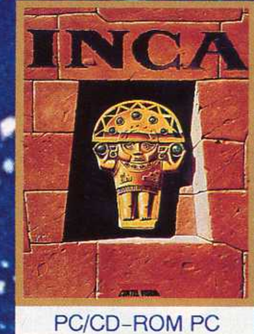
PC



ST/Amiga/PC



ST/Amiga/PC



PC/CD-ROM PC



ST/Amiga/PC

ET PLEIN D'AUTRES TITRES A DECOUVRIR !

DISPONIBLES CHEZ VOS REVENDEURS :

02 SOISSONS : CONFORAMA 13 bd du Tour de Ville
02 ST QUENTIN : CORA Route de Bohai
06 NICE : SEQUENCE NEWS 4 rue de Lepante
11 CARCASSONNE : IRONICO 12 rue J Monet
13 AUBAGNE : AUCHAN route de Gemenos
13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Féréol
16 ANGOULEME : AUCHAN LA COURONNE RN10
20 BASTIA : TOP GAMES 5 bd Giraud
35 RENNES : SEQUENCE NEWS 3 rue du puits Mauger
44 NANTES : SEQUENCE NEWS 21 place Viarme
44 ST NAZAIRE : AUCHAN TRIGNAC ZAC de la Fontaine au Brun
44 ST SEBASTIEN SUR LOIRE : AUCHAN 2, rue Pierre Mendès France
45 OLIVET : AUCHAN av de Verdun
54 HEILLECOURT : CORA HOUDEMONT RN57
56 LORIENT : LA BOUQUINERIE 7 rue du Port
57 METZ : AUCHAN Voie Romaine SENECOURT
57 METZ : CONNEXION 57 bis av de St Eloi
59 HAUBOURDIN : AUCHAN ENGLOS CC Englos Les Géants
59 LILLE : GAMES 8 place du Gal de Gaulle
59 PETITE FORET : AUCHAN RN45
59 VILLENEUVE D'ASCQ : AUCHAN CC V2 quartier de l'Hotel de Ville
60 BEAUVAIS : L'INFORMATIQUE FACILE 7 rue P. Jacoby
60 COMPIEGNE : CONFORAMA CC de Jaux Venette
60 CREIL : CORA ST MAXIMIN RN16
60 CREIL : QUENEUTE 22 rue de la République
62 NOYELLES GODAULT : AUCHAN R.N. 43
65 IBOS : LIBRAIRIE DU MERIDIEN CC route de Pau
68 COLMAR : CORA 12 RUE Tinken
69 LYON : SEQUENCE NEWS 7 cours Gambetta
69 ST PRIEST : AUCHAN ZAC du Champ du Port
75 PARIS 8ème : VIRGIN MEGASTORE 52/60 av des Champs Elysées
77 DAMMARIE LES LYS : HYPERMEDIA CC Villiers en Bière RN7
77 VILLIERS EN BIERE : CARREFOUR R.N.7 LES LYS
78 VELIZY / ST QUENTIN / PARLY 2 / CERGY : GAME'S
80 ABBEVILLE : ESPACE MICRO CC Rond Point
80 AMIENS : CONFORAMA CC route de Doullens
80 AMIENS : MAMMOUTH Route de Paris SALEUX
85 LA ROCHE SUR YON : SEQUENCE NEWS Galerie de l'Empire place Napoléon
94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN av Charles Garcia
94 CRETEIL : CARREFOUR Soleil av du Gal de Gaulle CC Créteil
GENEVE : SEQUENCE NEWS rue du Conseil Général,18

*La composition des compilations peut varier selon les formats.

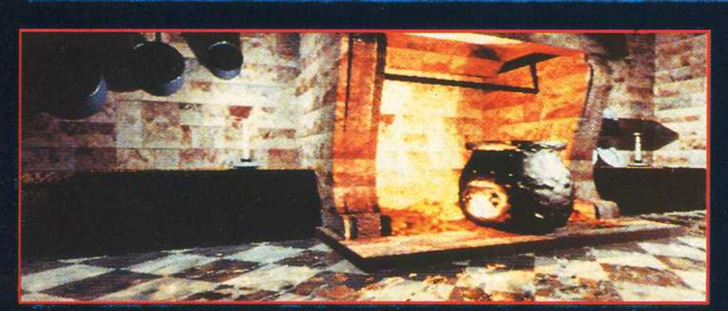
PREVIEWS

DRACU



L'univers de Dracula revu et corrigé par FF Coppola et aussi par les programmeurs qui o[nt] travaillé en étroite collaboration avec Psygnosis.

Ce soft constitue l'un des programmes les plus novateurs, qui nous arrive tout droit de chez Psygnosis et qui vous impressionnera vraisemblablement. Il en est actuellement à la moitié de sa réalisation et le temps et développement d'idées injectées dans cette production, sont immenses. Le jeu est basé sur le film de Dracula "Coppola" , hum pardon sur le film de Coppola "Dracula" qui a fait un carton aux States et sera prochainement sur nos écrans. Et justement, il se trouve que la dynamique principale de jeu s'inspire, plus que n'importe quel autre soft du genre, des livres originaux. C'est un croisement entre Love Story et la Belle et la Bête! Columbia, la compagnie qui vient juste de distribuer le film, travaille en ce



Habituez -ous aux images digitalisées qui sont partout, mais est-ce vraiment un problème, hein?

moment en étroite collaboration avec Psygnosis et leur a fourni le script complet du film, ainsi que des photos de tous les personnages, costumes, etc.

Vous êtes Jonathan Harker et vous devez évoluer au travers de sept tableaux différents qui s'inspirent des séquences du film. A la fin de chaque tableau, vous devrez vous débarrasser d'une sorte de Boss: Il s'agit généralement de Dracula dans l'un de ses déguisements (il se peut même que ce soit un vieux Dracula assoiffé de sang).

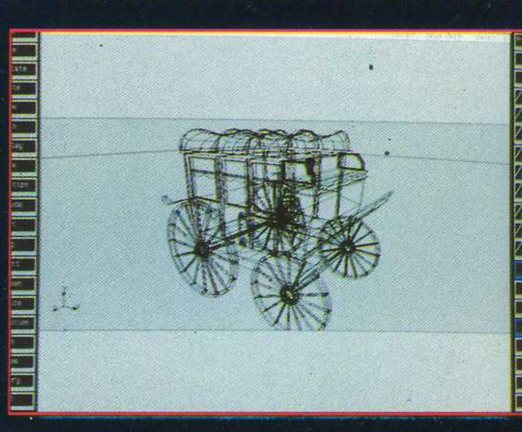
A Londres, il apparaît sous la forme d'un personnage revitalisé, ou encore, en guerrier aprés avoir été incarné. Le film se base sur le fait que la femme du héros du film s'est suicidée et s'est réincarnée en Mena. La tâche de Jonathan est de la retrouver et de la sauver des griffes de Dracula. Il y a des tas de sections qui comprennent: une visite en Transylvanie, le domaine d'Hillingdon, l'intérieur d'un château, Londres, l'Asile. La bataille finale prendra place, quant à elle, à l'intérieur du château.

Le soft est surtout un Beat Em Up hyper rapide mais, au niveau des graphismes, il se trouve que c'est l'un des jeux les plus im[pressionnants] pressionnants jamais produits et ceci, sur tous les plans.

Les graphismes sont d'abord produits sur ordinateur à gra[phisme] phisme type Silicon puis les images sont reproduites sur screen 32 Bits. Pour ajouter au réalisme, les responsables ont reproduit certains des costumes utilisés dans le film et ont été invités à les porter. Cela a permis de s'assurer que tous les mouvements des personnages étaient corrects. Puis on digitalise les personnages selon des mouvements divers: portant un coup de dague, se déplaçant avec une cape, etc.

Ils sont ramenés alors à échelle normale et placés à l'intérieur du programme.

Pour un seul mouvement, il peut y avoir jusq'a 180 cadres d'animation! La technique utilisée est la même que celle au cinéma et à la TV, c'est-à-dire la superposition et la surimpression. Tous les personnages humains ont été placés face à un écran bleu (qui est transpa[rent]) rent) puis l'animation est surimpressée dans le programme. Les modèles individuels, les pièces et environnements, château[,] pont, etc. sont dessinés manuscritement et ramenés en 3D



Voilà à peu près à quoi ressemble la conception d'un matériel informatique chez Psygnosis.....

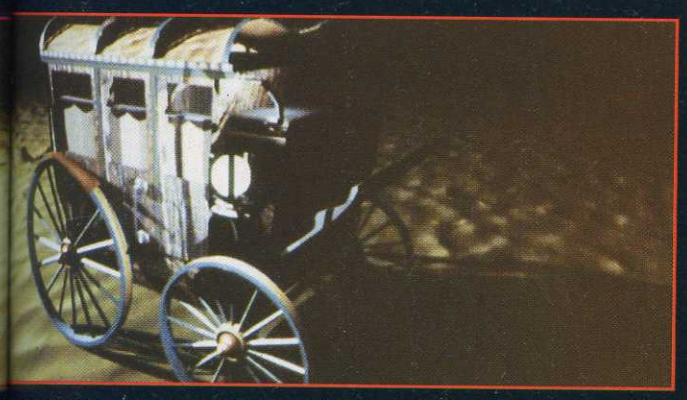


Vous évoluez sans cesse en des lieux aussi insolites que magiques et Dracula se rencontre sous des formes très variées. Ouvrez l'oeil.

puis convertis. Bien que le procédé démarre sur purs screens 24 Bits (ce qui est "pixellement" parlant parfait!) ils perdent un peu de leur qualité puisque les images originelles sont si bonnes, que les screens finis sont grandement supérieurs à



DEREK DELA FUENTE



Et le résultat est à la mesure du boulot abattu; vous ne trouvez pas?

tous graphismes préalables. Avec l'aide d'un script du film, les producteurs de chez Psygnosis ont réussi à présenter ce qui se fait de mieux et ont écrit leur propre Storyboard. Le soft se joue et se manipule très facilement. La plupart du temps, vous explorez et tuez des chauve- souris, loups et autres personnages sympathiques. Bien que le jeu puisse ne pas vous apparaître comme étant d'une profondeur intellectuelle insondable, il y a ces superbes décors et atmosphères, et tellement d'action, que seulement regarder le soft suffirait à être comblé. Le joueur que vous faites évoluer dispose d'une vaste palette de mouvements, afin de fendre en deux ses adversaires et attaquer comme un beau diable.
C'est sans aucun doute une réussite incontestable! UN SOFT PUISSANT! (NDLR: N'omettez pas d'aller voir, lorsqu'il sortira sur nos écrans, le film du même nom avec Gary Oldman et la belle Winona Ryder.)

STORY BOARD



Vous êtes Jonathan Harker et vous volez au secours de votre bienaimée; pour commencer cette aventure, vous évoluez en forêt. Attention aux volatiles....



Pensez à vous agenouiller constamment afin d'éviter les mauvais coups qui pleuvent de tous côtés.



La confrontation finale de la partie se déroulant dans la forêt, verra notre héros aux prises avec de sanguinaires chauve-souris....

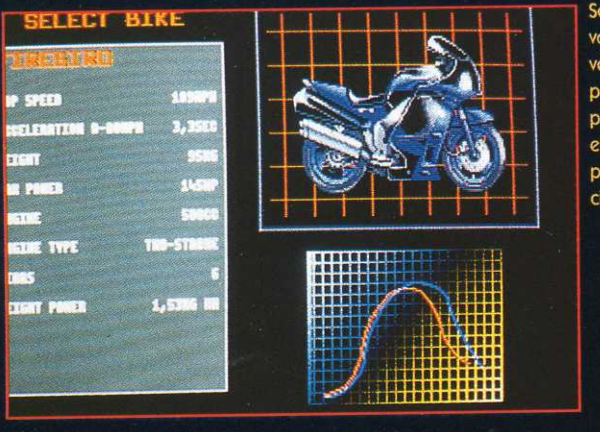


Vous arrivez dans les marécages pour une seconde section qui s'annonce mouvementée!!



Au combat au corps à corps, vous affrontez un loup que vous devrez, à tout prix, terrasser..

DRACULA	
	EDITEUR :
	PSYGNOSIS
	STANDARDS :
	CD SEGA-CD ROM-PC-CDTV
	PHOTOS : PC



Sélectionnez votre véhicule parmi la série proposée et en route pour les circuits!!!

PRIME MO



Nous y voilà, il est maintenant temps de sélectionner votre circuit parmi ceux des douze pays proposés.



Vous évoluez un peu partout dans le monde, sur des circuits très divers qui ont chacun leur type d'adhérence...

■ Un autre soft de course de moto nous arrivera pour la Nouvelle Année et il a été programmé par une équipe Scandinave. Il ressemble beaucoup à Super Hang On et Out Run et plaira à tous les amateurs d'arcade. Il ne s'agit en rien d'une simulation (au sens noble du terme) et son attrait principal consistera pour vous à vous ruer sur le mode course et à tenter de remporter toute une série de compétitions. Avant de commencer à jouer, vous pourrez faire un choix parmi les douze motards, ayant chacun des qualités somme toute relativement similaires, et les six véhicules. Les screens des motos vous apporteront des informations très intéressantes concernant ces fougeuses machines: Leur poids, leur temps pour passer de 0 à soixante MPH, ainsi que leur vitesse maximale. Une fois que vous avez selectionné votre moto, vous pouvez choisir d'aller en mode Practice (Entraînement) pour vous essayer à la machine autour de circuits américains, français, japonais, brésiliens, allemands, australiens, suédois, etc. Il y douze types de pistes trés variées. Le jeu est basé sur le concep de championnat (LEAGUES). Vous affrontez six autres concu rents et des points sont attribués en fonction de votre positio lorsque vous terminez la course. A la fin de la série de douz courses, celui ayant le plus de points est déclaré champion Votre visualisation commence juste derrière le guidon et vou pouvez visualiser à la fois votre indicateur de vitesse ainsi qu votre compte tours (les deux seuls instruments). Vous avez de rétroviseurs pour voir les concurrents qui se rapprochent et, ain si, pouvoir tenter de les bloquer. Le style du soft est assez né gligé et ceci est poussé à l'extrême, dans la mesure où vous n pouvez vous scratcher: Si vous entrez en collision avec un autr concurrent ou avec le bas côté de la piste, vous perdrez de



Les screens hyper sympas ne manquent pas, comme vous pouvez le constater....



De jour comme de nuit , il s'agit de rouler, rouler et rouler encore, afin de remporter le maximum de victoires...

OVER

DEREK DELA FUENTE



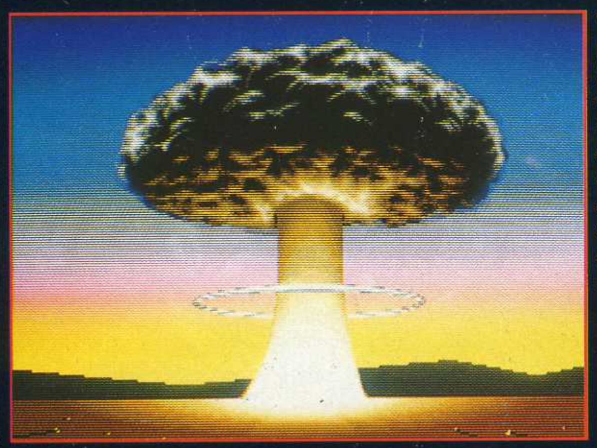
Certains types de circuit peuvent parfois présenter une structure assez délicate, alors tenez en compte et utilisez la Pause!

vitesse et, bien sûr, votre position. Les pistes sont variées en taille et en tracés et il y a des circuits qui se font en vingt secondes, alors que d'autres prennent beaucoup plus de temps. Habituellement, une course se termine entre trois et six tours. En haut de l'écran, un radar du circuit et de petits points de couleurs differentes, vous indiqueront votre position et celle des autres concurrents. Les contrôles se font par joystick et les changements de vitesse s'effectuent, soit manuellement soit automatiquement. Dans chacun des différents sites, vous devrez faire face à de nouveaux problèmes et obstacles. Par exemple, en Suède, vous découvririez qu'il y a pas mal de brouillard, ce qui vous obligera à conduire avec prudence puisque vous n'y verrez pas à trois mètres! Aux US, vous piloterez sur les routes publiques, ce qui vous obligera à prendre garde aux autres trafics, et non pas seulement à celui des motards: en traversant une jonction T, il se peut que vous vous retrouviez sous un camion si vous ne ralentissez pas et regardez des deux côtés! Les scenarii variant suivant les pays et les circuits, force est de constater que cela change pas mal la dynamique de ces derniers. Par exemple, en climat chaud, vous devrez prendre garde au sable et rochers qui peuvent encombrer la piste. Dans la plupart des pays, vous devinerez peut-être où vous vous trouvez, du fait de la présence de certaines indications célèbres. De plus, l'hymne national sera joué avant chaque course.

En conséquence, et tenant compte des différends attendus, je déclare que ce soft est incontestablement de l'arcade avec peu de surprises mais pas mal d'embûches! La Cour appréciera ...

PRIME MOVER
SORTIE PREVUE : JANVIER /FEVRIER

EDITEUR : PSYGNOSIS
STANDARD : AMIGA
PHOTOS : AMIGA


Voila à peu prées à quoi ressemble notre futur, du fait des expériences désastreuses auxquelles se livrent les savants de l'époque.

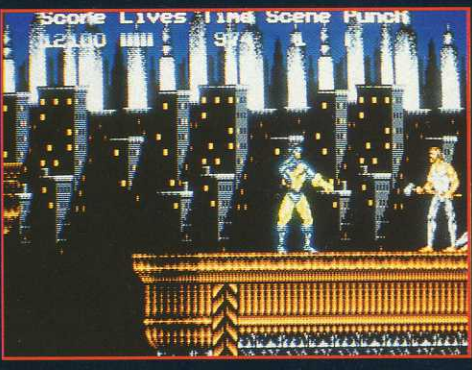
tant tout autour des six tableaux qui sont gigantesques. Trente-deux couleurs sont à l'affiche et vous disposez, en plus de couleurs individuelles pour chaque personnage!
Une des véritables nouvelles idées est que vous pouvez améliorer votre propre Super Héros et il ou elle bénéficiera de différentes attributions suivant votre sélection. Vous pouvez même créer un clone de Batman ou de Superman, avec masque et cape à l'appui. Les six tableaux comportent des missions dans les lieux suivants: La Ville, le Dépôt (Warehouse), le Complexe Industriel, les égoûts (Sewers), le Desert (Wilderness) et le Monde Souterrain. Votre joueur a un très vaste répertoire de mouvements qui incluent le saut, l'accroupissement, le Jab (coup sec), les uppercuts, la défense et le lancer (les femmes donneront des coups de pied, mais les hommes peuvent puncher!) Tout ceci à mesure que vous livrez bataille avec tout un tas de Bad Guys qui vont des gigantesques Gardiens de milieu et de fin de tableaux aux Hells Angels, lanceurs de flammes, etc.

SUPER H

■ Ce jeu se déroule dans le futur, là où le gouvernement a tenté de dévastatrices expérimentations, afin de transformer des humains en surhommes, mais tout cela s'est terminé tragiquement. Le programme de "surhumanisation" à été reculé mais il a été dérobé et c'est à vous, en tant que Super Heros du jour, de combattre sans merci au travers de six tableaux. Niveau graphisme, le soft est excellent avec ses scrollings en parallax très fins et cette superbe présentation que l'on a maintenant coutume de voir chez Psygnosis. Des techniques de programmation particulièrement novatrices, nous donnent des effets spéciaux absolument fabuleux. Lorsque vous passez devant une bouche d'incendie, par exemple, vous pourrez voir de l'eau et des bulles s'échapper dans l'air et l'on a vraiment l'impression de pouvoir mettre sa main à l'intérieur de l'écran, tant l'effet de profondeur et la définition sont réalistes. Le jeu est un Beat em up tous terrains et tous combats, avec une légère dimension stratégique et tactiqu, ce qui vous évite de vous prendre la tête lorsque vous évoluez en marchant et en sau-

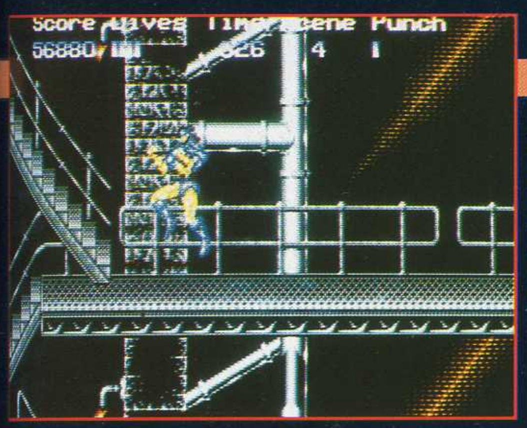


A l'aide d'une infrastructure tout à fait adaptée, vous commencez à mettre en forme votre Héros. Une véritable Expérience.....



Faites votre choix de Super Heros et en piste pour sauver le monde!!

Votre énergie diminuera de façon dramatique si vous êtes touché. Un témoin de votre niveau de santé peut être heureusement consulté au bas de l'écran. Sachez qu'il y aura des tas d'objets à récolter; alors, n'ayez pas peur d'être touché plusieurs fois. Comme dans tous les bons softs, le niveau de difficulté à été étudié de façon à ce que même le joueur le plus mauvais puisse avancer dans les premiers tableaux mais, à partir du troisiéme, vous devrez faire preuve de rapidité et d'ingéniosité pour remporter les combats qui sont incessants.
Le soft se joue sur quatre directions et chaque tableau fait à peu près dix screens de longueur sur quatre en largeur. Certains des bonus comprennent des boucliers d'invincibilité et des dispositifs aéroporteurs que vous pouvez acheter durant la partie, mais dont les effets ne dureront qu'un très court laps de temps. Bien que ce jeu puisse apparaître comme un croi-



Toujours beaucoup de plates-formes mais toujours sur un scrolling en parallaxe très fin et très subtil.

sement entre Strider et Final Flight, il est bourré de diversité dans les formations de vos ennemis, ainsi que dans les défis proposés, ce qui ravira même les joueurs les plus confirmés. Ce Beat em up de plate-forme vous réserve, en outre, quelques surprises et les deux personnes qui l'ont programmé, David Alan et Anthony Bow, pensent sérieusement qu'il s'agit de la



DEREK DELA FUENTE

plus fidèle reproduction d'arcade disponible sur Amiga. Rien que les graphismes sont archi-impressionnants. Avec plus de six façons de détruire litteralement les forces ennemies, vous aurez du mal à trouver mieux dans le genre.

Vous êtes LE Super Héros et devez stopper Apex, LE Super Vilain du soft. A mesure que vous avancez dans les rues et interrogez des personnages, vous découvrirez que le jeu est de plus en plus complexe. Vous découvrirez aussi des formules secrètes ainsi que des armes futuristes qui vous seront du plus grand secours lorsque vous affronterez, pour le final, Apex, lui-même, en personne et en direct live s'il vous plaît!

Alors, en route pour créer votre propre Super Hero et devenir la plus fabuleuse et la plus efficace des machines de combat, enfin dès que le soft sera sorti!



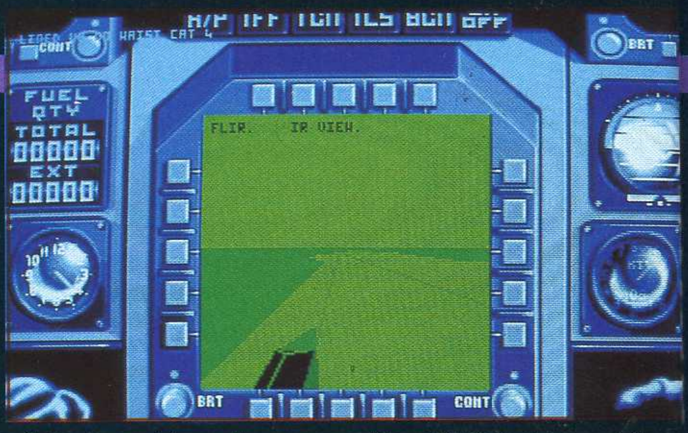
Attention, les Super Vilains entrent en piste et ils se révèlent extrêmement coriaces. Apprenez à jauger vos adversaires.



Un simple exemple des superbes images présentes à tout instant dans le soft. Un vrai bonheur!

SUPER HERO	EDITEUR :
SORTIE PREVUE :	PSYGNOSIS
JANVIER /FEVRIER	STANDARDS :
	AMIGA - ST
	PHOTOS : AMIGA

PRE VIEWS



Ne vous fiez surtout pas au titre, ce soft n'a en aucun cas une vocation, hum, éducative dirions-nous, et il ne s'agit pas d'apprendre à passer votre CAP de je ne sais quelle specialité. Non, c'est beaucoup plus fun que cela puisque vous évoluez à l'intérieur d'une base aéronautique, dans le Golf. De plus, à chaque mission son type d'avion, telle est leur devise! Pour ce qui est des vols d'escorte et des missions de reconnaissance, vous utiliserez un F14 et, dans les missions de combat, c'est un F18 que vous piloterez. Cependant, vous avez la possibilité de faire assister votre F18 jusqu'a sa cible par un pilote de F14, assisté par ordinateur. L'efficacité des attaques du F18 modifie grandement l'état des choses dans ce conflit. Un bulletin d'information, jour par jour, vous permettra, en outre, de connaître les territoires investis ou perdus. Il est tout à fait possible de perdre la guerre (mais mieux vaut perdre une bataille!)

Les attaques typiques du F18 se destinent principalement contre les navires pétroliers, les convois maritimes, lance-missiles SCUD, ponts, convois terrestres, trains et emplacements des troupes. Vous pourrez sélectionner le Training (entraînement), les missions spéciales ou encore la campagne compléte.

Si vous vous débrouillez correctement, le jeu se terminera lorsque vous aurez reconquis tout le Kowait.

Mais laissez-nous vous entretenir plus longuement des specificités du soft, si vous le voulez bien:

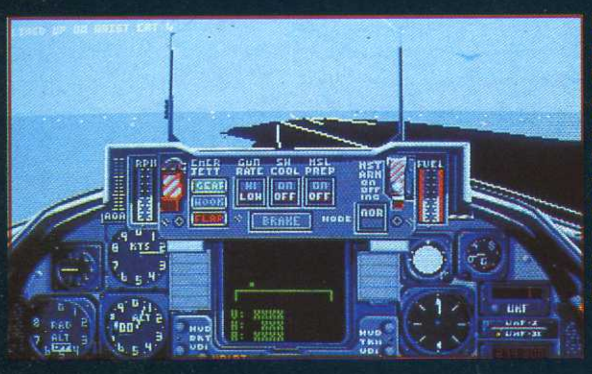
En ce qui concerne le cockpit, sachez que toutes les possibilités présentes dans le F14 original sont là et, en plus, cet avion dispose d'un système de caméra électro-optique qui vous permet d'éviter les radars dans les cibles de longue portée. Le F18 dispose de MFD's parfaitement opérationnels (Multi Fonctionnal Displays= Dispositif à multi vocations). Les deux cockpits scrolent à 170 degrés, en tenant compte de la position de vue du pilote. Ils ont tous deux un système HUDS totalement fonctionnel. De plus, le F18 disposera d'un excellent mode de laser. Pour ce qui est des conditions climatiques, Gillot Pétré apparaitra sur votre écran de contrôle à l'intérieur de l'avion et il vous dira tout! Non, sérieusement, vous verrez qu'ils ont bien su tenir compte de ces facteurs qui augmentent le réalisme d'un soft de ce genre chez Psygnosis: vous pourrez y admirer des nuages variables (comme dirait Gillot Pétré), des turbulences ainsi que des effets en tout genre, tels que le tonnerre, par exemple. Vous évoluerez selon un cycle complet, nuit et jour, comprenant bien évidemment l'aube, le crépuscule, le soleil, la lune et les étoiles. En ce qui concerne la recherche et la précision, sachez qu'au départ, la simulation devait se baser sur le F14 mais il n'y avait pas de photos de cockpit disponibles. Les routines aérodynamiques des avions suivent, en tout état de cause, la théorie originelle de vol.

La version Amiga contiendra certaines restrictions, principalement parce qu'il est beaucoup plus lent que le PC.

Dans le cadre des cartes et autres scénarii de jeux, voici.... Le Golf du Moyen Orient!!! Le programme dessine toutes les pièces du scénario après avoir jugé nécessaire la reproduction d'une carte. Vous pouvez dessiner un paysage, mais cela sera très rarement nécessaire si vous dessinez une rivière ou tout autre élé-



DEREK DELA FUENTE



Le poste de pilotage est tout à fait réussi mais attention, tous ces voyants et ces boutons ne sont pas là pour faire joli !



Grâce à un système de scanning ultra sophistiqué, vous êtes à même de savoir à tout instant où vous vous aventurez.

ment terrestre. Les cartes sont générées par un programme de design qui tourne sur un ST. Il sauvegarde la carte sur un format qui élimine certaines contraintes du processeur, en décidant ce qui doit ou ne doit pas être visible en fonction de vos nécessités.
Le programme à été conçu par les programmeurs d'Armour Geddon. Il semble qu'il y ait certains codings empruntés à AG mais ils se limitent à des codes comme pour des designs d'horizon, par exemple. Le code de 3D est grandement différent de celui de AG et se charge, en outre, beaucoup plus rapidement.
Il y a, de plus, des tas d'idées de programmation novatrices comme, par exemple, l'animation de l'avion. Les déflec-teurs,équipements, systèmes de freinage aériens, déplacements d'ailes et dispositifs de post combustion sont entièrement animés. Le cockpit scrolle lorsque le pilote regarde sur les côtés et il y a une animation totale de la campagne territoriale que vous menez. De plus, une option de connection est disponible pour jouer à deux! Mais que demande le peuple!!!
Vous devrez détruire des cibles aériennes, terrestres et maritimes et vous commencez vos missions, soit au sol ou encore à dix mille pieds d'altitude.
Et ce n'est pas tout! Vous avez en votre possession de multiples armes, de même que des vues internes et externes. Vous devrez sans cesse peaufiner les déploiements de votre équipe dans des missions de jour comme de nuit. Les cockpits scrollent et vous pourrez admirer les animations des diffeérents appareils, comme les sorties et rentrées des trains d'atterrissage, le ravitaillement en vol. Il y a aussi un mode d'auto- sauvegarde durant la partie, et une zone de jeu d'à peu près un million et demi de kilomètres. Vous admirerez également les superbes effets d'illumination de l'appareil. Le disque dur peut s'installer sur PC et Amiga. Les scrollings sont fabuleux et tout en rafinement, même sur un Amiga 500 ou 600 standard. D'après les propres mots du programmateur "les graphismes bitmappés les plus réalistes jamais produits pour une simulation sur Amiga". Il y a une cartologie excellemment bien fournie de vos campagnes où vous faites évoluer vos troupes au sol. Attention, méfiez-vous de la grande ingéniosité de vos ennemis au sol car, par exemple, si vous bombardez un pont il est très possible que vous les retrouviez en train de le reconstruire dans une autre mission sur le même terrain!
Huit angles de vision par caméra, incluant le balayage intérieur et extérieur par satellite... Ce soft est si réaliste qu'un sac anti-vomissement sera fourni avec le programme!!!



Vous évoluez sur tous les terrains, dans toutes les structures; alors, ne cherchez pas à vous familiariser avec un type de sol!

Attention, préparez-vous au décollage, three, two, one, IGNITION !!!

CHAQUE MARDI 19H30-20H "ViDéO GaMe NeWS" RTL - JOYSTICK

EDITEUR :
PSYGNOSIS
STANDARDS :
PC - AMIGA
PHOTOS : AMIGA

C.A.P

PREVIEWS



Vous voilà pris au piège sur une planète à l'intérieur de laquelle vous devez évoluer pour rembourser votre dette. Dur pour un voleur professionnel!

Ce soft, le croirez-vous chers Joysticiens, constitue le premier jeu d'aventure style "Home Entertainment" de chez Psygnosis pour le marché anglais. Les programmeurs, eux-mêmes, ont beaucoup de sympathie à la fois pour les jeux de LucasArts et pour ceux d'Infogramme, et l'on s'en rend bien compte tant ce soft est agréable et bien fait. Il s'agit d'un "Point and Click" (pointez et cliquez!), une aventure futuriste où vous devez résoudre une énigme particulièrement diabolique. Dans le jeu, vous ne pouvez être tué mais vous découvrirez qu'il y a tant d'avenues à explorer que ce petit élément ne gâche rien au jeu. En fait, dans pas mal de softs de LucasGames, vous ne pouvez être tué, ce qui

INNOCENT UNTIL CAUGHT

DEREK DELA FUENTE

développe parfois, chez certains joueurs, des frustrations. Il y a six palettes de déplacements basiques: Take (prendre), Move (bouger), Look (regarder), Use (utiliser), Monitor (inspection plus détaillée), Talk (parler) qui se trouvent au bas de

Sur des screens et des graphismes absolument fabuleux, vous vous retrouvez plongé dans votre "mission". A vous d'assurer....

l'écran. Le screen des inventaires est, bien sûr, présent, mais c'est justement ici que le jeu présente des intérêts et des idées novatrices. En effet, en avançant dans le jeu, vous trouvez des objets et ceux-ci ajouteront à votre sélection de mouvements. Par exemple, si vous trouvez un appareil photo, vous pourrez "prendre des photos" ("Take pictures"). Maintenant, que celles-ci vous servent ou non, est une autre affaire....

Vous interagissez donc avec les objets découverts au fil de votre périple et avec les personnages rencontrés, avec lesquels vous conversez. Lorsque vous rencontrez une personne, vous pouvez d'abord l'inspecter et, pour cela, placerez donc votre curseur dessus; vous verrez alors une photo de cette personne apparaître dans une petite boîte, au bas de l'écran. Grâce à ce moniteur, vous pourrez obtenir plus d'informations . En utilisant la commande "Talk", vous pourrez faire inscrire du texte à l'écran et ceci fera apparaître une grande image de la personne avec laquelle vous conversez. A vous de selectionner, parmi les nombreuses questions et réponses disponibles.
L'histoire: vous êtes un voleur interstellaire et vous avez été retrouvé par une Brigade spéciale qui vous a collé une taxe faramineuse. Vous devez donc, à tout prix, trouver un moyen de vous acquitter du montant de cette taxe. Mais l'un de vos problèmes majeurs est qu'ils ont pris possession de tous vos biens

Les bars se révèlent des endroits très fréquents dans le soft, lieux où vous en apprendrez beaucoup plus qu'on ne le pense.



Les Top Inter Discount

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio

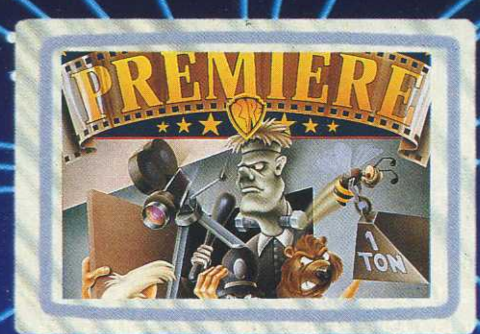
TOP SEGA

• GAME GEAR
- PAPER BOY
- SONIC
- OLYMPIC GOLD
- AYRTON SENNA
- SPIDERMAN
- WIMBLEDON TENNIS
- DONALD DUCK

• MASTER SYSTEM
- CHUCK ROCK
- TERMINATOR
- SIMPSON'S
- TOM & JERRY
- OLYMPIC GOLD

• MEGADRIVE
- CHUCH ROCK
- TERMINATOR
- ALIEN III
- DUNGEON'S & DRAGON'S
- SIMPSONS
- OLYMPIC GOLD
- TAZMANIA
- AYRTON SENNA

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio



LE JEU DU MOIS

JEU DU MOIS : PREMIERE

TOP PC/AM

- **PREMIERE** Core - C/A
- **LOTUS 3** Gremlin - C/A
- **ZOOL** Gremlin - C/A
- **NICKY BOOM** Microïds - C/A - PC
- **CURSE OF ENCHANTIA** Core - C/A - PC
- **SPECIAL FORCES** Microprose - C/A - PC
- **EPIC** Océan - C/A - PC
- **DOMINIUM** Microïds - C/A - PC
- **HOOK** Océan - C/A - PC
- **B 17** Microprose - PC
- **DARKLANDS** Microprose - PC
- **FALCON 3.0** Spectrum Holobyte - PC
- **INT.SPORT CHALL.** Empire - C/A - PC
- **PINBALL DREAMS** 21 ST Century - C/A

47000 AGEN 90. bd de la République T. 35 66 93 99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41 86 11 00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J-L. Laporte T. 59 52 40 69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50 51 47 22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93 74 18 06
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90 85 82 10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84 28 38 21
25000 BESAN9ON C. Cial Chateaufarine. route de Dole T. 81 52 26 03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21 56 98 10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27. rue Thiers T. 21 83 14 15
01000 BOURG EN BRESSE C.Cial Carrefour Av.du Gl de Gaulle T. 74 23 48 82
13480 CABRIES C. Cial Barneoud. Bat B T. 42 02 54 45
14000 Caen 87/91. rue de Bernières T. 31 86 65 30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21 34 90 77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93 38 82 83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79 70 08 03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47 28 21 30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28
50100 CHERBOURG 9, rue du Commerce T. 33 01 20 90
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin T. 73 34 09 77
60200 Compiègne 25, rue des 3 Barbeaux T. 44 86 00 02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85 37 16 55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35 82 99 84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76 33 34 81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78 33 68 01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805 . av De Lattre de Tassigny T. 94 53 32 02
69700 GIVORS Z.A. du Gier T. 72 24 31 22
72000 LE MANS 19, rue National T. 43 77 09 94
92300 LEVALLOIS PERRET 23bis, Rue Gabriel Péri T. 47 59 90 12
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20 57 59 12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78 42 99 79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av de la République T. 34 78 64 40
13006 Marseille 39, av. Cantini T. 91 78 00 61
14120 Mondeville C. Cial Supermonde T. 31 34 20 30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77 34 19 85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89 32 29 52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83 35 70 92
44000 NANTES Place du Change T. 40 48 19 96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86 21 50 40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93 62 56 59
30000 NIMES bd Salvador Allende T. 66 29 87 96
64000 PAU 9, Cours Bosquet T. 59 83 77 08
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67 50 02 49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguet T. 68 34 07 62
86000 POITIERS Place du Marché N-Dame la Grande T. 49 41 63 40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46 67 24 56
21000 QUETIGNY 1, rue des Chalens T. 80 46 58 88
42300 ROANNE 21, rue C. de Gaulle T. 77 72 36 00
76000 Rouen 43, rue des Carmes T. 35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 03 95 15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76 75 45 50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77 41 75 69
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial St Genis 2. les B. Barolles T. 78 56 43 35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38 43 51 20
67000 STRASBOURG Place de l'homme de Fer T. 88 22 34 00
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62 51 21 21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61 62 90 36
31000 TOULOUSE 7/9 Bd Lascrosse T. 61 23 90 94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25 73 73 89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75 55 98 92
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20 91 47 85

Chez Inter Discount, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN



Le mode de dialogue est excessivement bien fourni et c'est un vrai plaisir de converse avec ces êtres pas toujours recommandable

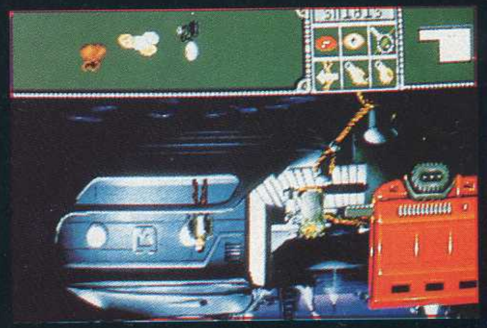


y compris votre vaisseau et il ne vous reste que les yeux pour pleurer! C'est à ce moment là que le jeu commence véritablement!
Des tas de screens d'animation supplémentaires sont présents dans le jeu ainsi qu'une énorme séquence d'intro, ce qui vous évite toute lassitude ou toute indécision: si vous marchez à l'intérieur d'un Saloon, il est possible que vous ne sachiez que faire. Un verre pourrait être la solution mais vous n'avez plus d'argent. Essayez de parler au joueur de billard. Mieux encore, utilisez votre systéme de scanning et regardez les gens assis au bar: Vous remarquerez qu'une des personnes qui boit à un ticket qui dépasse de sa poche. Passez lui devant, sans oublier d'exercer vos talents de pickpocket averti! Et oui, on ne se refait pas, et surtout pas dans ce soft!
L'objectif premier est, pour vous, de trouver de l'argent pour payer votre dette mais plus vous avancerez et plus vous serez tenté de voler d'autres objets provenant de la planète sur laquelle vous vous trouvez. Souvent, vous vous retrouverez en prison et devrez trouver des moyens de vous évader. Pour finir, vous devrez vous coltiner des agents du Gouvernement. Il y a des tas de planètes différentes à visiter (plutôt à voler!!!) et les énigmes varient en fonction de celles-ci. La dynamique du soft part en multi directions et il y a toujours des masses d'aventures et de lieux à explorer, avec pour chacun, des moyens de l'aborder. Ce n'est qu'en jouant un certain temps que toutes ces énigmes deviendront un peu moins nébuleuses à vos yeux. Le jeu, en lui- même, est relativement passif, au sens "non violent" du terme: Il n'y a pas de combats et autres confrontations. Juste des interactions avec des objectifs et des personnages. Des cartes s'afficheront et vous indiqueront les zones à l'intérieur desquelles vous pourrez évoluer, puisque certaines seront bloquées alors que les sections fléchées pourront être explorées.
Les programmeurs, comme toujours avec Psygnosis, pensent véritablement qu'il s'agit d'un jeu d'aventure qui testera les joueurs les plus aguerris avec des scenarii toujours changeants et divers. Des techniques de dessins particulières ont été utilisées de façon à rendre le jeu visuellement attrayant. De plus, les effets sonores et la musique ajoutent grandement à l'atmosphère de ce formidable soft.

De retour au bar, pensez à ouvrir l'oeil car il y a des gens à voler dans cette salle!!!

Attention à ne pas rester indécis trop longtemps si vous tenez à récupérer votre fier vaisseau ainsi que tous vos biens.







INNOCENT UNTIL CAUGHT	**EDITEUR :**
SORTIE PREVUE : FEVRIER	**PSYGNOSIS**
	STANDARDS :
	AMIGA - PC
	PHOTOS : PC

Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler, vos parents ne pourront pas vous le reprocher.



Gilles CARON / Distri. Contact



© SEGA 1992

Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ça faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro, les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m² de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Infogrames... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.

fnac

3615 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

FIELDS O
THE ROAD TO

Microprose a le vent en poupe ces temps-ci! Pas un mois ne s'écoule sans qu'ils n'inondent le marché de nouveautés. De plus, la société de Bill "wild" Stealey, qui s'est longtemps cantonnée dans la simulation de vol pure et dure, s'attaque maintenant à tous les genres. Avec Fields of Glory, Microprose fait son entrée dans le cercle très fermé des wargames. C'est un logiciel très complexe qui retrace les grandes batailles napoléoniennes. Il y a quelques années, toute personne désirant jouer à ce type de jeu aurait dû acheter un wargame de plateau. Mais avec le temps, l'évolution de l'intelligence artificielle, ainsi que la montée en puissance des ordinateurs, on peut désormais retrouver sur micro toutes les subtilités du genre. Cependant, les programmes sur le marché sont généralement d'une aridité graphique absolue. A peine quelques tableaux de chiffres, une carte et des unités grossièrement dessinées, pas vraiment de quoi troquer ses boîtes de jeu pour un ordinateur. Inversement, les rares wargames dont les graphismes sont travaillés manquent généralement de profondeur. Microprose s'est donné comme objectif de réussir l'association de ces deux éléments, et Fields of Glory en sera le premier exemple. On y trouve de nombreux et superbes écrans accompagnés d'animations, et pour ce qui est de la stratégie, vous affronterez un adversaire très réfléchi et retors. Microprose affirme que cette partie de la programmation, qui a tout de même demandé un an de travail à elle seule, dote le logiciel du plus haut niveau d'intelligence artificielle jamais rencontré dans un wargame. Etant donné la complexité du programme, des fonctions d'aide sont prévues, qui prennent le débutant par la main pour lui enseigner comment déplacer ses troupes et concevoir des stratégies gagnantes. Prendre l'ennemi à revers peut sembler simple a priori, mais dans Fields of Glory il vous faudra, comme Napoléon, prendre en compte de nombreux paramètres. Les conditions climatiques, le type de terrain, la fatigue et le moral de vos troupes, tout cela a un impact sur leurs performances. Un groupe d'hommes déterminés, bien équipés et sûrs d'eux, peut causer des dommages très conséquents à une armée entière d'affamés. Le jeu débute au retour de Napoléon de son exil sur l'île d'Elbe, au départ de ce que les historiens ont appelé Les Cent Jours (pour les cancres, je précise que c'était en 1814). Il est possible de choisir son camp, et ainsi de représenter les Français (Napoléon), les Anglais (Wellington), ou les Prusses (Blücher). Les ordres que vous recevez dépendent de la personnalité de votre leader. Les Anglais, par exemple, hésitent longtemps à livrer un combat, mais lorsqu'ils se décident, leur crainte de la défaite les pousse à mettre toutes leur forces dans la bataille... au risque d'être contournés! Voilà donc votre chance de changer le cours de l'Histoire, triomphant de grands stratèges à leur propre jeu. Détail remarquable, l'Histoire évolue différemment selon vos agissements. Impossible d'anticiper sur des événements que vous connaissez déjà, ils pourraient bien ne pas avoir lieu! Fields of Glory contient six batailles majeures, quatre réelles et deux fictives, pouvant être disputées individuellement ou



Dites-moi franchement: est-ce que vous avez déjà vu un wargame aussi beau que ça? Regardez-moi ces détails, la finesse du trait, le rendu du relief, aaaargh c'est trop, je meurs! Il me le faut!

rassemblées en une campagne militaire complète. Toutefois, si vous choisissez la campagne, l'ordre des batailles est conditionné par les déplacements de vos troupes, et il est fort possible qu'aucun conflit n'ait jamais lieu à Waterloo! Les déplacements de vos bataillons sur la carte, très détaillée, s'effectuent via la souris, ainsi que la transmission des ordres. La carte, justement, est très belle, et le joueur dispose d'un zoom puissant, qui le place de 5 mètres à 50 kilomètres du sol! De là, on embrasse la totalité du champ de bataille d'un seul coup d'œil (à mon avis, si Napoléon avait disposé d'un satellite comme cela, l'Europe s'appellerait aujourd'hui France et on ne s'emmerderait pas avec Maastricht). Le réalisme est, à part la vue "satellite", extrêmement poussé, et par exemple, les uniformes



Les unités décimées ne disparaissent pas dans les airs comme d'habitude, mais gisent sur ce plateau. C'est réaliste mais ça fait froid dans le dos.

Glory pourrait ratisser large et ainsi enfin sortir les wargames des ghettos de passionnés où ils sont, pour l'instant, cantonnés. Ce programme très sophistiqué sera disponible en mars, livré avec un volumineux manuel d'emploi, comme il se doit chez Microprose.

F GLORY WATERLOO

DEREK DELA FUENTE

des unités que vous contrôlez sont rigoureusement authentiques. Lors des combats, vous voyez la cavalerie charger, les canons tirer et fumer et les fantassins faire feu. C'est vraiment très agréable, voilà le genre de détails à inclure dans un wargame pour le rendre "tous publics". A tout moment, une base de données sur les événements qui se sont déroulés peut être consultée. La lecture des nombreuses pages de texte qui la composent pourra aider le joueur à percer à jour la personnalité de ses adversaires, et ainsi lui permettre d'anticiper sur leurs réactions. A ce sujet, pour bien maîtriser les finesses du jeu, il est possible de mettre en scène des batailles où l'ordinateur s'affrontera lui-même, et de le regarder faire. Enfin, la connection par modem (ou Null-Modem) avec une autre bécane est disponible, de manière à pouvoir affronter un ou plusieurs amis (et c'est toujours là qu'un jeu est le plus amusant). Si vous avez apprécié Civilization, alors ce soft vous passionnera. Il séduira aussi sans doute bon nombre de réfractaires au wargame, grâce à son attrait graphique, et les modules d'aide, quant à eux, rallieront les débutants. S'il tient toutes ses promesses, Fields of



En cliquant sur un commandant sous vos ordres, une fenêtre d'information s'ouvre. Vous y voyez son nom, le nom de l'unité qu'il dirige, son activité actuelle, son état et sa destination si elle se déplace. Notez le nombre de sprites présents à l'écran, malgré leur multitude, ils sont tous animés. Pour éviter de surcharger le PC, et donc ralentir l'animation, chaque homme dessiné en représente 30.



Veillez toujours à tenir votre artillerie aussi loin que possible de l'ennemi, c'est une unité très lente et quasiment impossible à défendre à courte distance. Inversement, si l'artillerie adverse vous chatouille les nerfs, envoyez-lui de préférence la cavalerie, afin de la prendre de vitesse.

FIELDS OF GLORY
THE ROAD TO WATERLOO
SORTIE PREVUE : MARS 93

EDITEUR :	MICROPROSE
STANDARD :	PC
PHOTOS :	PC

PRE VIEWS



Dog est un simulateur de vol en 3D faces pleines dont Microprose a confié la réalisation à Vector Graphics. Ce groupe de programmeurs free-lance, dont le dernier produit est B17, semble avoir bénéficié de l'expérience acquise avec celui-ci, et les deux softs présentent des similarités. Les routines 3D ont manifestement été réutilisées, pas de changement au niveau animation et graphismes, donc.

Toutefois, il semble que Dog insiste moins sur l'aspect simulateur, il s'agit plus d'un shoot'em up tactique (genre Wing Commander) qui requiert quelques connaissances du pilotage d'avion. Ainsi, le joueur peu habitué aux simulations de vol pourra tout de même plonger dans Dog sans (trop) se prendre la tête, et goûter à l'action omniprésente des duels aériens. Pour les possesseurs de PC 286 ou 386sx, il est possible de



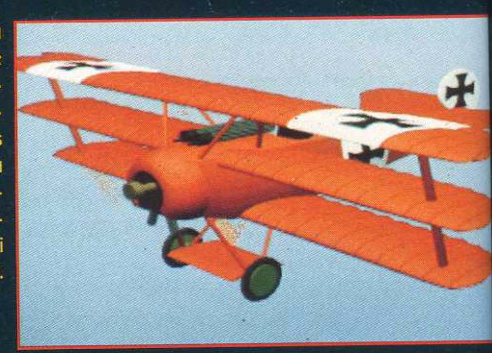
Voici les différents modes de jeu accessibles dans Dog. De gauche à droite: Missions, où vous prendrez part à diverses missions s'inscrivant dans le cadre d'une campagne. Duel mode: un combat égal, en tête à tête, avec un autre chasseur, idéal pour s'entraîner au duel aérien. What if?: En choisissant cette troisième option, vous pourrez opposer en combat singulier tous les appareils à votre guise, tous les anachronismes deviennent possibles.

DOG

DEREK DELA FUENTE

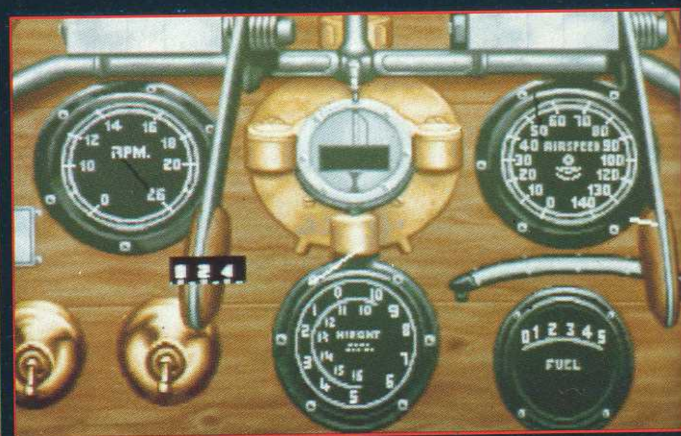


Voilà les avions que vous aurez la joie de piloter. D'accord, c'est pompé sur Birds of Prey, mais si la réalisation est meilleure, nul ne s'en plaindra.

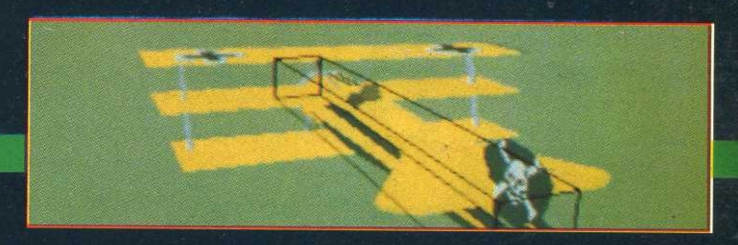


Nostalgie, quand tu nous tiens... Admirez le graphisme en ray-tracing de ce triplan allemand, j'attends impatiemment le jour où nos bécanes seront assez puissantes pour animer des objets 3D aussi complexes que celui-ci.





Les tableaux de bord changent, évidemment, selon l'appareil que vous occupez. Questions à cent balles: où est le biplan? Où est le chasseur? Tous ceux qui ont trouvé gagnent une poignée de main, trois sourires et toute ma sympathie.



paramètrer la finesse des décors et la densité de détails sur les objets représentant les avions, véhicules et bâtiments. Cela permet de garder rapidité et fluidité sur toute configuration, car un superbe simulateur animé à une image/seconde n'intéresserait pas grand-monde. Naturellement, si vous disposez d'un 486, pas d'inquiétude, le soft sera rapide quel que soit votre choix.

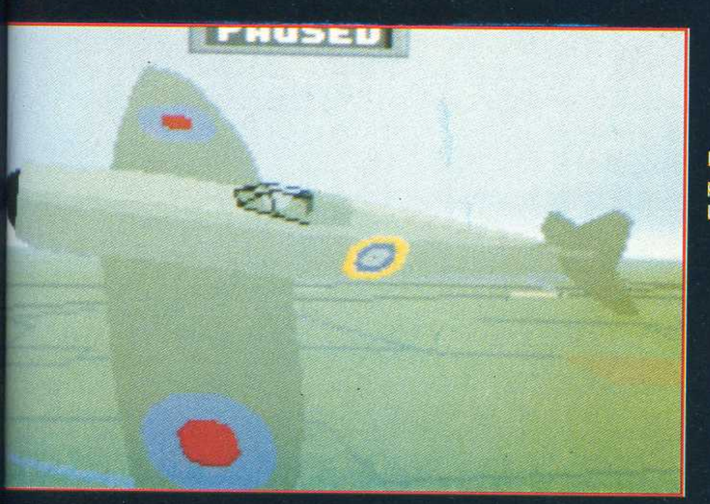
La communication entre deux ordinateurs en série est prévue, super, quoi de mieux qu'un affrontement entre potes en combat aérien? Il est possible dans ce mode de choisir n'importe lequel des avions de combat du soft et d'attribuer également celui que vous voulez à votre adversaire.

Douze avions en tout de disponibles, depuis le F16 au Mirage en passant par des biplans. Si vous êtes mauvais perdant, cela peut donner: "Tiens, prends le gros bombardier lent et lourd, moi je prends le chasseur rapide et maniable". Attention toutefois si l'ordinateur prend les commandes du second appareil, car son haut degré d'intelligence artificielle lui permet d'analyser et de modifier son style pour l'adapter aux capacités de l'avion qu'il pilote. En clair, même doté d'un MIG flambant neuf et opposé à un vieux coucou, vous risquez d'avoir de désagréables surprises.

Différents théâtres sont disponibles pour accueillir vos joutes, en faisant du rase-mottes vous apercevrez divers sites célèbres. La difficulté variera selon que vous combattiez au dessus de la France, l'Angleterre, la Syrie ou les Malouines. Pour détruire une cible, mobile ou non, il faut se reporter sur la carte afin de l'y dénicher, puis trouver le bon cap pour aller à sa rencontre. Une fois celle-ci en vue, l'atteindre n'est pas non plus chose facile, car un avion de chasse se déplace à la vitesse de l'éclair et il faudra anticiper sur ses mouvements. Ne perdez pas pour autant de vue la situation de votre propre appareil, un crash est si vite arrivé! Les six points de visualisation différents permettent de faire rapidement le point sur la distance qui vous sépare des obstacles éventuels. Il existe également six caméras qui suivent votre chasseur de l'extérieur, d'où vous voyez votre oiseau évoluer avec grâce dans les cieux. En mode mission, vous êtes parfois escorté d'un ou plusieurs allié(s), mais il est impossible d'en prendre le contrôle. En fait, vous pourriez parfaitement leur laisser tout le travail, pendant que vous décrivez tranquillement des cercles à des lieues de là, mais je doute fort que cela soit amusant. Dog, dont la sortie est prévue en mars 93, ne révolutionnera certes pas le monde des simulations de vol, mais il a le mérite de tenter de démocratiser le genre, par sa simplicité, une initiative à souligner.



Les lieux indiqués sur la carte sont autant de décors qui verront se dérouler vos combats. En mode mission, ils deviennent les théâtres de conflits à grande échelle. Avant d'avoir remporté les six guerres à disputer, il s'écoulera de longs mois, un bon point pour Dog.



Le Spitfire, l'un des plus célèbres chasseurs de la seconde guerre mondiale. C'est en grande partie grâce à la velocité et maniabilité de cet avion que le Royaume-Uni a pu tenir tête à la Luftwaffe d'Hitler durant la bataille d'Angleterre. En serez-vous digne?

DOG	EDITEUR :
SORTIE PREVUE :	MICROPROSE
MARS 93	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

Alors que KGB vient juste de sortir sur PC et Amiga, que Dune est encore dans toutes les mémoires et que sa version CD ne devrait plus tarder, Cryo annonce deux nouveaux produits pour la fin de l'année prochaine. Deux productions qui risquent bien d'en assommer plus d'un tant leur aspect visuel est impressionnant.
Eden est servi par un scénario extrêmement original qui vous transportera dans un monde imaginaire on ne peut plus dépaysant. Dans notre monde, les dinosaures ont disparu pour laisser place, plusieurs millions d'années après, aux êtres humains que nous sommes. Dans le monde d'Eden, les dinosaures ont continué à évoluer, les hommes sont apparus et toutes ces races se côtoient sur la même planète.



Certains éléments de décors, ainsi que les structures même de la topographie du jeu, ont été générés par softs, par des programmes créés en interne par l'équipe de Cryo.

EDEN

SEB

Eden ne sortira que dans un an environ, autant dire que tout ce qui est visualisable actuellement tient complètement du chantier, que de nombreuses choses vont encore changer. Par contre, le scénario ne devrait pas trop bouger, mais il est délicat d'en dévoiler les tenants et les aboutissants au risque de griller les cartouches de surprises que nous réserve ce logiciel, pour l'instant déjà merveilleux.
Cela dit, vous dirigerez un jeune homme, humain donc, vivant dans la seule citadelle connue. Véritable forteresse, elle protège ses habitants des attaques éventuelles des tyranosaures qui, par leur religion, se doivent de manger de la chaire humaine régulièrement. Dans la citadelle, cohabitent humains et autres races de dinosaures plus pacifiques qui sont, en fait ,les esclaves des hommes. Le héros découvrira au fur et à mesure du jeu, le passé de sa famille, les actions grandioses ou terrifiantes de ses aïeux qui le mèneront à chercher le secret de construction des citadelles, pour mieux lutter contre les envahisseurs.
Un secret terrible règne autour des citadelles, et le joueur fils du roi qui deviendra roi à son tour, risque de déstabiliser la situation de domination des hommes sur les dinosaures; lui aussi voudra marquer l'histoire de sa présence à la tête de la communauté. Plus pacifiste que certains de ses prédécesseurs il tentera e rétablir la paix et l'égalité entre toutes les races. Homme de science et d'avenir, le prince lancera des recherches scientifiques dans le but d'obtenir des inventions utilisables directement pour ses projets.
Eden risque bien d'être un jeu difficile à classer, mélange



L'une des salles de la citadelle. Admirez les textures du sol ou des murs. Le travail graphique développé pour Eden est extrêmement poussé.



On voit malheureusement rarement des graphismes de cette qualité dans le monde du jeu video. De plus, ces dinosaures sont animés, ils bougent le cou, la tête, ils avancent. Les décors, eux aussi, défilent, on se croirait dans un film, grâce aux mouvements de caméras sophistiqués.



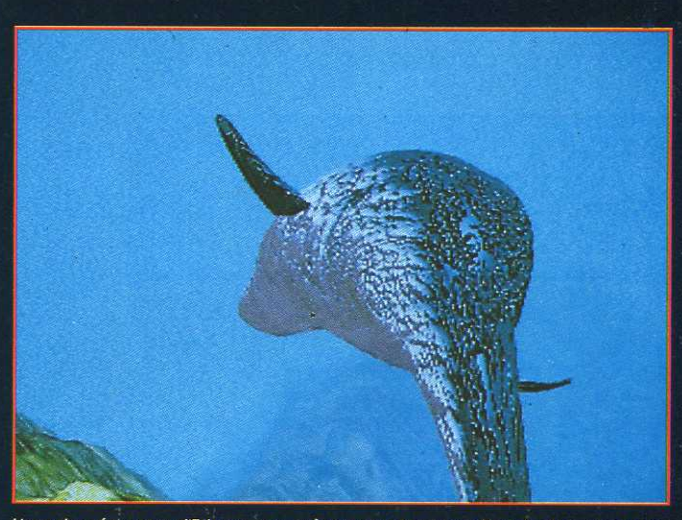






Ces images n'ont pas été dessinées une par une par la main du graphiste. Elles sont le résultat des calculs d'un ordinateur qui, grâce au programmeur de modeling et d'animation 3D Studio, peut afficher n'importe quelle vue, sous n'importe quel angle, d'une pièce créée, au préalable. Tous les éléments du jeu sont d'abord dessinés en fil de fer, avec ce même programme; puis le graphiste applique des textures pour les rendre plus réalistes ou pour donner une ambiance particulière. Ces méthodes sont de plus en plus courantes et, récemment avec 7th Guest, nous avons pu voir ce que nous réservait l'avenir dans ce domaine. Le charme des images d'Eden, ce qui rend le produit encore plus impressionnant que ses confrères, vient de l'attention toute particulière apportée aux textures de chaque élément. Plutôt que d'utiliser des textures toutes faites, et donc amenées à être rapidement démodées, et fournies avec les outils de développement graphique, l'équipe de Cryo dessine ses propres textures. Le travail peut même partir d'une digitalisation retravaillée à l'aide d'effets divers ou de retouches manuelles. Mieux, de nombreux outils internes ont été développés pour créer des textures particulières, dans un thème donné. Il suffit alors de changer des paramètres pour avoir toute une gamme de textures, prêtes à être appliquées sur des objets 3D. Par la suite, le programme 3D Studio, et bientôt la Silicon Graphic qui va occuper les bureaux de Cryo, se charge d'animer tous ces objets en tenant compte des angles de caméras et des éclairages. Pour chaque pièce du jeu, comme ici la salle du trône, différentes vues sont précalculées. Par la suite, elles seront directement compactées et sauvegardées sur le CD. Si le joueur se déplace, l'ordinateur n'a rien à calculer mais se contente d'afficher les images à la suite, dans le bon ordre, suivant des séquences prédéfinies par les programmeurs.Résultat, le joueur est plongé dans des scènes d'un réalisme encore rarement vu.

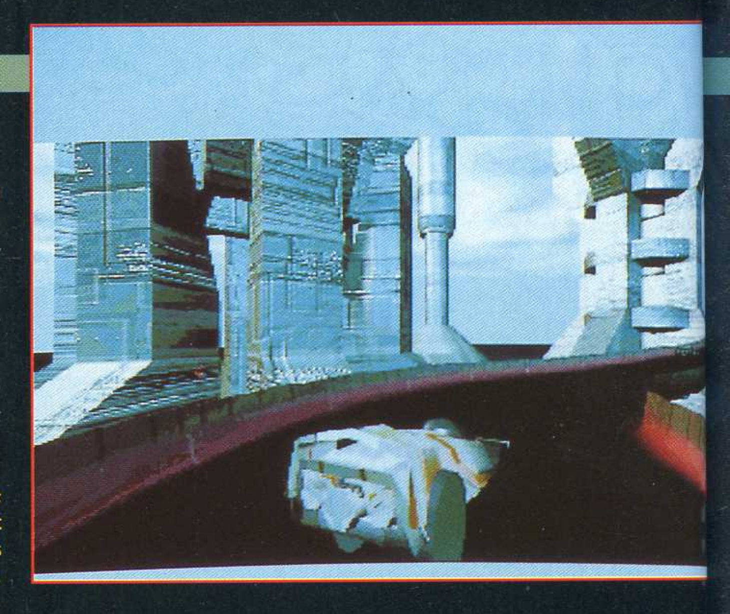
d'aventure et de stratégie, cryo offrira un produit tout à fait à part. Ce qui frappe avant tout, c'est bien sûr la qualité des graphismes, entièrement en images de synthèse réalisées avec 3D Studio sur PC et, bientôt, à l'aide d'une Silicon Graphics, le rendu d'Eden est absolument hallucinant. Dans la version CD Rom, le jeu sera entièrement animé, les dinosaures marcheront, bougeront la tête pour vous regarder, les décors défileront, les plantes seront animées, l'eau, le jeu tout entier sera d'un réalisme très poussé. La version disque dur sera, elle, un peu bridée mais proposera au moins les animations des êtres vivants. La plupart des surfaces de sol, des ciels, des montagnes et des éléments de végététation sont créés directement en interne par les programmeurs de Cryo qui codent des générateurs de décors d'une puissance impressionnante.
Evolution logique des produits Cryo, Eden va encore plus loin que les softs que nous a proposés cette équipe de développement, précédemment. De nombreux projets tournent autour d'Eden, et il n'est pas impossible que d'autres chapitres voient le jour plus tard, le scénario étant conçu comme une véritable saga. D'ailleurs, Philippe Ulrich grand Muad'Dib de Cryo veut se lancer dans l'écriture d'un roman, mettant en scène tous les personnages et le monde qu'il a créé pour Eden. Silence pendant quelques mois, prenez votre mal en patience et nous reparlerons d'Eden plus tard, l'année prochaine, quand le produit aura bien avancé.



L'une des séquences d'Eden vous emmènera sous l'eau, au milieu de dinosaures aquatiques qui vous ouvriront le chemin, le tout parfaitement animé, bien sûr, et toujours en images de synthèses.

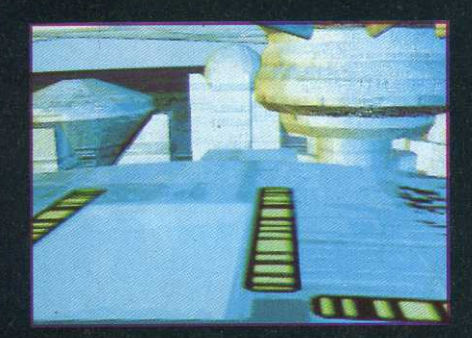
EDEN SORTIE PREVUE : FIN 1993	EDITEUR :
	CRYO/VIRGIN
	STANDARDS :
	PC HD - PC CD ROM
	PHOTOS : PC

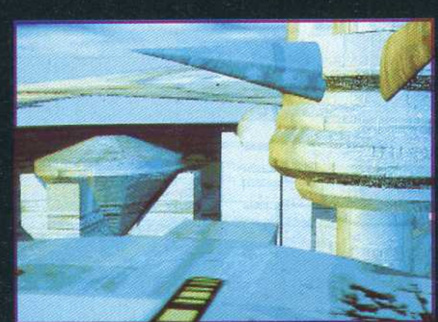
Autre produit choc venant de l'usine à génie Cryo prévu à la fin de l'année prochaine: Drive Fractalus. Le titre de ce jeu, non définitif d'ailleurs, cache, une fois n'est pas coutume pour Cryo, qui nous avait habitué à des jeux disons plus stratégique, un véritable jeu d'arcade, une course de voitures futuriste pleine d'action.
Destiné uniquement au CD Rom, pour l'instant, Drive Fractalus est entièrement réalisé en images de synthèse par l'équipe d'Uptown et par les programmeurs et graphistes de Cryo.



Voilà à quoi ressemblera l'écran de jeu, sans habillage pour l'instant. Le mode choisi tient du cinémascope, afin que le joueur ait un champ de vision très étendu. Votre voiture est entièrement animée et les décors défilent à grande vitesse.

DRIVE FR



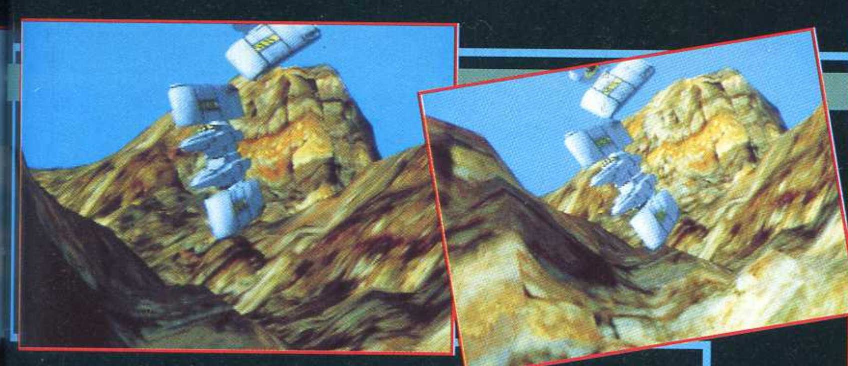






Voici le vaisseau qui vous fera admirer le circuit avant la course. Là aussi, tout est animé, avec des jeux de lumières et de reflets tout à fait superbes.

Nos lecteurs fidèles et fidèles lecteurs fidèles se souviennent sûrement d'Uptown; nous vous avions déjà touché deux mots de ces jeunes gens pleins d'idées dans les news de Joystick. A l'époque, ils travaillaient sur divers projets, dont celui-ci, en indépendants, coupés de tout du fond de leur cave de banlieue. Déjà, ils nous avaient présenté des images et des animations en synthèse sur Amiga, à tomber par terre, à se fracasser le crâne et à pleurer de bonheur. Maintenant qu'ils bossent avec Cryo, avec tout le savoir-faire et les moyens que cela implique, leur travail n'en est que plus impressionnant.
Le scénario de Drive Fractalus peut s'apparenter aux mondes cyberpunks de la littérature S.F. Le joueur dirige un jeune adolescent qui se branche sur un réseau virtuel mondial où de nombreux concurrents s'affrontent sur des circuits routiers futuristes, bourrés de tunnels et permettant d'aller à très grande vitesse. Les participants se déplaceront de planète virtuelle en planète virtuelle, ils s'affronteront dans des champs de météorites, en milieu aquatique ou en plein cœur de villes futuristes et imaginaires.
Chaque participant dirigé par l'ordinateur sera intelligent et doté d'un caractère propre. Si, dans une course, vous avez cartonné un adversaire avec une tête-à-queue experte, il est probable qu'il tente de se venger dans une course future, qu'il vous attende sur le bord de la route pour vous envoyer dans les décors.





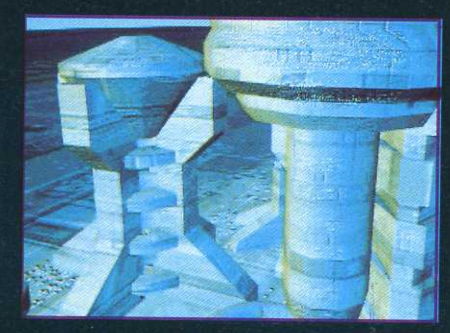
Un peu de concentration, admirez ces images magnifiques et faites les défiler dans votre tête pour voir la qualité des animations de Drive Fractalus. Les textures des montagnes sont particulièrement impressionnantes.

Les images de Drive Fractalus sont absolument magnifiques et entièrement animées. La place prise par chaque image et le très grand nombre d'images imposent, pour l'instant, l'utilisation du CD, sur PC mais il n'est pas impossible que d'autres versions voient le jour beaucoup plus tard. Avant chaque course, un vaisseau aérien survole le circuit dans son intégralité,

ACTALUS

SEB





Une visite guidée du circuit est organisée; ici, on vous fait décoller au milieu des bâtiments et tourner autour des grands édifices futuristes qui composent les villes virtuelles où vous allez concourir.



Madjid et Frank, deux des membres d'Uptown, créateurs et graphistes-animateurs de Drive Fractalus. Les voilà pris au piège de leurs propres mondes virtuels, poursuivis par l'un des vaisseaux qu'ils ont eux-mêmes désigné.

faisant le tour des bâtiments, plongeant dans les tunnels. Les effets visuels sont absolument extraordinaires et les graphistes de Cryo et d'Uptown ont consulté des techniciens professionnels de l'image, cinéma ou video, pour obtenir des rendus encore plus réalistes ou renversants. Il faudra attendre bien longtemps avant de pouvoir jouer et s'évanouir de bonheur devant Drive Fractalus; le produit devrait sortir à la fin de l'année 93.



DRIVE FRACTALUS
SORTIE PREVUE : FIN 1993

EDITEUR :	CRYO/VIRGIN
STANDARD :	PC CD ROM
PHOTOS :	PC

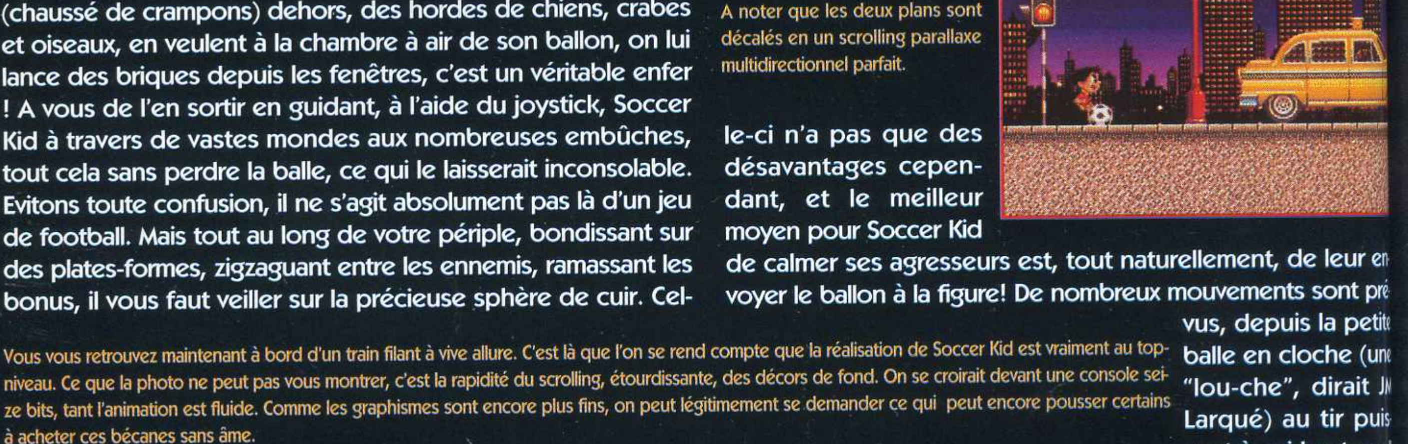
Que tous les amateurs de plates-formes et de football me prêtent une oreille attentive (enfin, un oeil). Si vous faites preuve de patience jusqu'au mois d'avril, un logiciel devrait vous réserver une agréable surprise. En effet, Soccer Kid, actuellement en gestation, devrait alors émerger du cocon de Krisalis. Le héros de ce soft, un jeune garçon, aime le foot. Que dis-je, il en est fou, il adore, il vénère ce sport, enfin bref, il a ça dans le sang. D'ailleurs, il est vraiment très doué et ne se déplace qu'un ballon au pied, en une série de jongleries. C'est le genre de petit Maradona qui était déjà le meilleur buteur de l'équipe de la maternité. Bien sûr, tant de talent attire toujours



Voilà un inopportun roller-skater qui va regretter sa rencontre avec Soccer Kid. D'une reprise de volée bien placée, je viens de le renvoyer dans un monde meilleur.

SOCCER

sur soi la jalousied'autrui et, à force de jongler ainsi partout, il agace. C'est pourquoi, dès que Soccer Kid met un pied (chaussé de crampons) dehors, des hordes de chiens, crabes et oiseaux, en veulent à la chambre à air de son ballon, on lui lance des briques depuis les fenêtres, c'est un véritable enfer ! A vous de l'en sortir en guidant, à l'aide du joystick, Soccer Kid à travers de vastes mondes aux nombreuses embûches, tout cela sans perdre la balle, ce qui le laisserait inconsolable. Evitons toute confusion, il ne s'agit absolument pas là d'un jeu de football. Mais tout au long de votre périple, bondissant sur des plates-formes, zigzaguant entre les ennemis, ramassant les bonus, il vous faut veiller sur la précieuse sphère de cuir. Celle-ci n'a pas que des désavantages cependant, et le meilleur moyen pour Soccer Kid de calmer ses agresseurs est, tout naturellement, de leur en- voyer le ballon à la figure! De nombreux mouvements sont pré- vus, depuis la petite balle en cloche (une "lou-che", dirait JM Larqué) au tir puis- sant à mi-hauteur. Il est même possible de jongler avec la tête, ce geste pou- vant être enchaîné à un ciseau retourné dévastateur! Un scrolling parallaxe deux plans assez ra- pide encadre l'ac- tion, omniprésente, c'est promis. Dès le

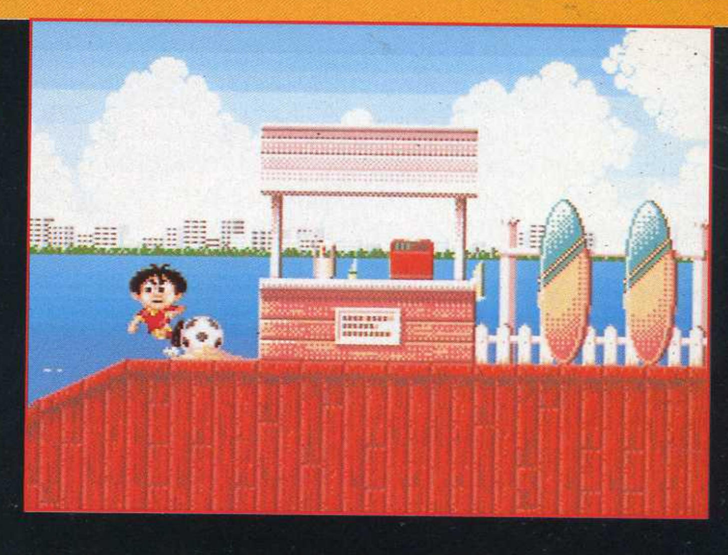


L'action du premier niveau se situe dans la ville. Admirez les superbes décors et le dégradé de l'horizon. A noter que les deux plans sont décalés en un scrolling parallaxe multidirectionnel parfait.

Vous vous retrouvez maintenant à bord d'un train filant à vive allure. C'est là que l'on se rend compte que la réalisation de Soccer Kid est vraiment au top-niveau. Ce que la photo ne peut pas vous montrer, c'est la rapidité du scrolling, étourdissante, des décors de fond. On se croirait devant une console seize bits, tant l'animation est fluide. Comme les graphismes sont encore plus fins, on peut légitimement se demander ce qui peut encore pousser certains à acheter ces bécanes sans âme.



premier tableau, impossible de dribbler tranquillement dans la rue, il faut exécuter de périlleux sauts si l'on ne veut pas se manger une des poubelles qui jonchent le trottoir, ou une voiture, très mal, mais alors là, vraiment très mal garée. Et attendez un peu de vous retrouver sur les quais, sautant sur les plates-formes mobiles qui surplombent un fleuve, harcelé de toutes parts, pour comprendre que Soccer Kid n'est pas un jeu facile. Si vous en sortez indemne, une seule chose à faire: décrocher votre téléphone pour négocier avec Silvio Berlusconi votre futur transfert à l'AC Milan (et pas seulement pour tenir compagnie à JPP sur le banc). Ce logiciel a le mérite en tout cas d'être original, c'est le premier shoot'em up à coups de ballons, à ma connaissance (le premier kick'em down?). Des pièces secrètes sont dissimulées sur votre route, comme cette bouche d'égoût (et des couleurs) qui, une fois ôtée, ouvre l'accès d'une caverne d'Ali Baba version catacombes. Mais gare, là aussi, car vous n'êtes pas seul, un rat, d'égoût justement, rôde. Bien que loin d'être achevé, Soccer Kid est déjà un jeu très amusant et la conjonction de deux genres, l'arcade et le sport, lui donne cette petite touche d'originalité qui fait bien souvent les hits. Il comportera six mondes, divisés chacun en trois niveaux, c'est donc la bagatelle de dix-huit niveaux qu'il vous faudra franchir pour vaincre et obtenir, de la sorte, la gloire, la richesse, les femmes et le droit de dire "OK, OK, OK, ...bin pourquoi?".



Les graphismes du second tableau, la plage, vous donneront des regrets en ce mois de janvier. A noter la légère inertie du personnage, qui dérape lorsque vous changez brutalement la trajectoire de votre course.

KID

DEREK DELA FUENTE



J'y vais ou pas? Hélas, pas de jolies filles dévêtues dans Soccer Kid, on n'est pas à PlayboyLand ici! Pensez tout de même à explorer les moindres recoins, votre score ne s'en portera que mieux.



Soccer Kid est parsemé de bonus, comme cet esquimau, que vous trouvez au hasard des chemins empruntés. Des plates-formes mobiles (ici, verticalement) permettent d'atteindre certains bonus cachés, mais veillez à maintenir votre équilibre !



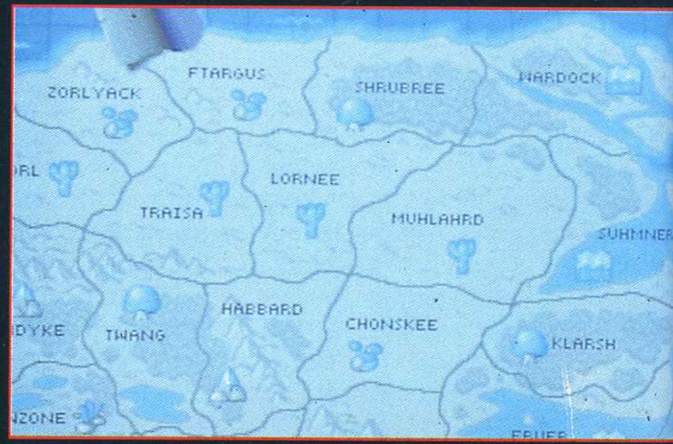
Dans cette salle secrète (plus pour longtemps, puisque je vous indique comment y arriver) vous trouverez, certes, bien des bonus, mais l'espace y est plus réduit et y évoluer balle au pied n'est pas chose facile.

SOCCER KID
SORTIE PREVUE : AVRIL 1993

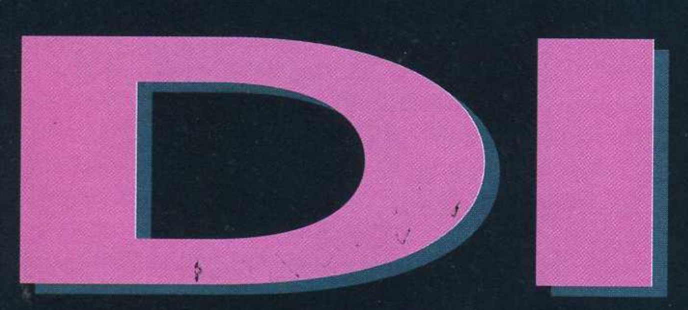
EDITEUR : KRISALIS
STANDARD : AMIGA
PHOTOS : AMIGA

Avis à tous les fanatiques de stratégie: Millenium nous prépare pour avril l'un des jeux les plus originaux de l'année. Si vous avez déjà jeté un oeil sur les photos d'écrans qui accompagnent cette preview et cru reconnaître, là, un nouveau clône de Lemmings, détrompez-vous. Avant tout, sachez que le soft n'est qu'à mi-chemin de son développement et que les graphismes présentés ici sont loin d'être définitifs. Réalisé par le programmeur de Global effect, le logiciel semble bénéficier, en outre, d'une profondeur de jeu à des années lumière du hit de Psygnosis. Dans Diggers, vous prenez le contrôle d'une compagnie minière aux méthodes peu orthodoxes, en un heureux cocktail d'arcade et de stratégie. Vous êtes envoyé sur une planète dont les sous-sols regorgent d'un précieux minerai. Bien évidemment, une telle richesse attire les convoitises et vous remarquerez, dès votre arrivée, qu'une autre société du même ordre tente également de s'y implanter. Votre mission sera donc d'évincer vos concurrents afin de vous assurer le monopole de l'extraction sur ce monde. Pour ce faire, tous les moyens sont bons; chez Millenium Mining Limited on n'est pas là pour rigoler!

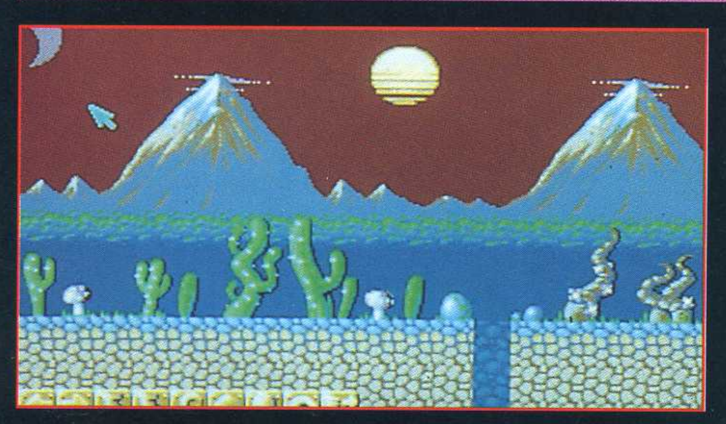
Ou alors, uniquement des déboires des concurrents. Que vous meniez vos adversaires à la ruine ou que vous les éliminiez physiquement, pour remporter la victoire vous devrez, tel le JR Ewing moyen, bannir à tout jamais le mot "scrupules" de votre vocabulaire. Depuis les innondations jusqu'aux explosifs, en passant par divers pièges, les recours à votre disposition sont aussi nombreux que vicieux. Il est important, dès le début de la partie, de commencer à accumuler les richesses, de manière à augmenter vos ca-



Voici une partie de la carte de Diggers. Notez comme les climats varient d'un territoire à l'autre.

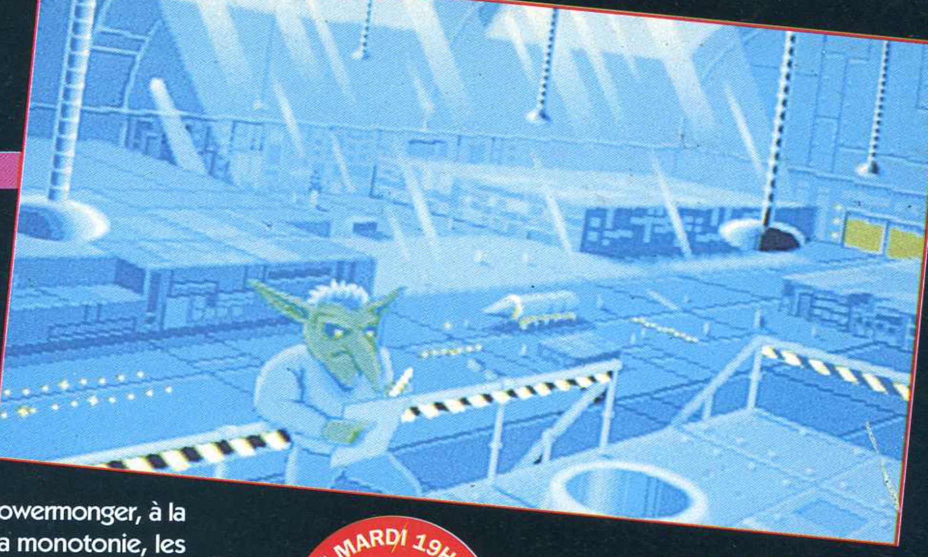





Voici l'entrée d'un puits en région désertique. En bas à gauche, se trouve la barre d'icônes de commandes.


Remarquez, sur cette planche de sprites, certains des monstres que vous rencontrerez ainsi que l'équipement utilisé


Afin de passer la nappe d'eau et circuler librement, vos hommes ont entrepris la construction d'un pont.



pacités de production et financer vos sabotages chez l'ennemi. Ceux-ci ne restent pas inactifs non plus et tout temps gaspillé pourrait bien sonner le glas de vos espoirs. L'univers au sein duquel vous évoluez est découpé en plusieurs secteurs. Dès que vous vous êtes assuré le contrôle total d'une zone, vous pouvez accéder, un peu comme dans Powermonger, à la suivante, plus difficile encore. Afin d'éviter la monotonie, les conditions climatiques ainsi que les décors, varient d'un secteur à l'autre. Ainsi, de déserts en forêts, de marécages en montagnes et lacs, le plaisir de la découverte vous poussera toujours plus loin dans le jeu. La planète est assez vaste et la totalité des



Je vous présente le contremaître Xtwzkxylk; son gros nez lui permet de flairer les tire-au-flanc à des kilomètres à la ronde.

GERS

DEREK DELA FUENTE

niveauvous fournira une aire de jeu de plus de 144 écrans. Vos effectifs sont composés d'équipes de mineurs ayant tous une fiche individuelle de compétences. Les étudier soigneusement et attribuer, via un menu d'icônes situé au bas de l'écran, à chacun le travail qui lui sied le mieux, est le secret de la réussite. En effet, un expert artificier fera un bien piètre mineur et réciproquement. Si votre adversaire se fait par trop menaçant, envoyez un homme saboter ses installations. Une charge d'explosifs bien placée peut suffire à innonder une galerie entière, entraînant la mort par noyade des hommes qui s'y trouvent. L'argent que vous rapporte le minerai peut servir à acheter de nouveaux outils ou armes plus performants, mais il permet également de louer les services de prospecteurs qui vous renseigneront sur les gisements les plus rentables. Méfiez-vous, vous n'êtes plus sur terre et votre planète d'adoption peut vous réserver bien des surprises. Il peut arriver que vos hommes, en forant la terre, libèrent quelqu'alien au goût immodéré pour la chair fraîche (en fait, si l'on considère qu'alien veut dire étranger en anglais, sur cette planète les aliens c'est vous !) Si l'on creuse beaucoup dans Diggers, ce n'est pas toujours vers le bas: vous serez parfois amené à forer des tunnels dans d'immenses montagnes; il peut même devenir nécessaire de construire des ponts enjambant un lac. Tout cela est, bien sûr, fort coûteux et, là encore, vous devrez veiller à bien gérer vos ressources financières. Au début du jeu, il vous est demandé de choisir votre race parmi quatre ayant chacune leurs spécificités. Les 49èmes (quel nom ridicule, presque autant que Lord Casque Noir!) sont une race de nains, excellents mineurs mais très lents dans tout ce qu'ils entreprennent (des nains Suisses?) Les Habis sont assez imprévisibles et il arrive que les ouvriers s'arrêtent brusquement de travailler, fassent un feu de camp et s'assoient en rond pour discuter. Toutefois, leur force est herculéenne et ils pourront aisément se charger du sale boulot... éventuellement! L'intelligence artificielle des personnages est assez poussée et, quelle que soit la race que vous élirez, il faudra constamment s'assurer que tout va bien pour vos équipes en consultant leurs fiches de santé. De plus, chaque homme dispose d'un inventaire et peut, si vous le lui ordonnez, échanger son matériel avec un collègue. S'il se trouve dans l'impossibilité d'accomplir une mission que vous lui avez confiée, une flèche clignotera au-dessus de lui pour vous en informer. Si vous laissez un homme trop longtemps inactif, l'ennui qui en résultera pour lui entamera sérieusement sa motivation. Diggers a tout pour devenir un excellent jeu et Millenium prévoit, s'il rencontre le succès escompté lors de sa sortie en avril 93 sur PC et Amiga, des data disks de nouveaux mondes à explorer. Lorsque je vous aurai dit qu'il sera possible d'y affronter un ami en connectant deux ordinateurs en null modem, il ne me restera plus qu'à vous donner rendez-vous dans ces colonnes, dans quelques mois, afin d'en suivre l'évolution.

DIGGERS SORTIE PREVUE : AVRIL 1993	EDITEUR : MILLENIUM
	STANDARDS : AMIGA - PC
	PHOTOS : AMIGA



Si vous n'avez pas encore de compatible PC, c'est l'occasion rêvée de commencer à économiser, car aucun joueur digne de ce nom ne pourra passer à côté de Zenobots.



Le mode "carte", qui permet de visualiser d'un coup d'oeil l'emplacement de toutes vos unités. Et aussi de surveiller l'adversaire !

ZENOB

Vous est-il jamais arrivé, en découvrant un jeu, de rester béat d'admiration, la langue pendante et les yeux exorbités à la Tex Avery? Eh bien, c'est sensiblement l'effet que devrait produire sur vous Zenobots. Les superbes graphismes vous emmènent tout droit en plein Star Wars, de gigantesques robots y évoluent dans l'espace. Baissez les lumières chez vous et vous serez immédiatement transportés au fond d'une salle obscure, découvrant la nouvelle superproduction de Steven Spielberg. Le jeu, selon les dires d'Electronic Arts, comporte d'étourdissantes scènes "cinématiques" en 3D précalculées, et en RayTracing s'il vous plaît. Si, comme moi, vous trouviez que la splendide animation d'Another World masquait mal sa pauvreté graphique, attendez un peu de voir Zenobots! L'action se déroule dans un lointain futur. Les nations qui composent notre planète ont enfin appris la sagesse, toutes les armes nucléaires ont depuis longtemps été bannies et, pour la première fois, la paix règne. La terre, ainsi que la lune, maintenant entièrement colonisée, connaissent une ère de prospérité sans égal, c'est presque trop beau pour être vrai! C'EST trop beau pour être vrai. "Car l'humanité n'est pas pour autant au bout de ses peines, à l'heure où se profile la rencontre avec les sinistres Zénobots !" Enfin, vous voyez, Espace, frontière de l'infini, et toutes ces sortes de choses. A l'occasion d'une éclipse totale, un objet non-identifié de taille imposante s'introduit subrepticement dans notre système solaire. Pourtant, il est bientôt détecté par les scientifiques terriens qui, intrigués, suivent sa progression très attentivement. Lors de son passage près de l'orbite jupitérienne, des émissions d'ondes sont captées par les récepteurs terriens. Ceci deva



Un pilote d'Ultrabot, modèle "humanoïde" (18 mètres de haut, tout de même!) se porte au secours d'un cargo ayant subi de graves avaries.



Les graphismes de Zenobots sont extraordinaires, je pèse mes mots, les objets en 3D Raytracée sont vraiment magnifiques. Et animés!

demeurer dans l'Histoire comme le premier contact de la race humaine avec une forme de vie extra-terrestre. Les Hommes s'empressent alors d'expédier en retour un message, espérant, par là ,établir un début de communication mais aucune réponse ne viendra jamais. 5 mois plus tard, l'engin amorce son dernier virage, autour du soleil, avant de disparaître du système. Bien que le passage du vaisseau fantôme ait suscité sur terre un intérêt certain, le temps faisant son oeuvre, l'affaire devient fait divers, puis le fait divers vieille histoire. Pourtant, 60 ans après, l'objet est de retour. Plus surprenant encore, d'après les astronomes, il est de retour 30 ans plus tôt que sa trajectoire ne le laissait supposer! A peine les Hommes eurent-ils le temps de réaliser que cela signifiait que l'objet bénéficiait d'un système de propulsion, donc qu'il était dirigé par une entité intelligente, que l'invasion de la terre dé



Voici l'action, telle que vous la vivrez en caméra "subjective". Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais le jour (béni) où nous pourrons enfin jouer sur des softs en images de synthèse, n'est peut-être pas si loin.

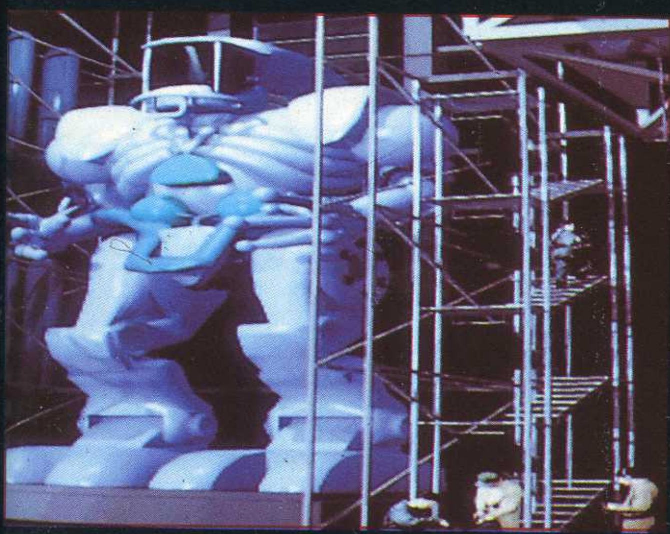


Une deuxième carte, plus générale celle-là, situe les "points chauds" de la planète.



DEREK DELA FUENTE

butait. La Terre se défendit du mieux qu'elle put, mais elle n'était plus aussi puissante que naguère et, bientôt, la résistance fut écrasée. La flotte ennemie atterrit alors, et de ses entrailles jaillit un flot de machines de guerre venant achever le travail, l'annihilation de toute vie sur la planète bleue. Ces robots destructeurs eurent bientôt un nom, synonyme de terreur : les Zénobots. Ceux-ci furent soigneusements étudiés puis reproduits lorsque la résistance triompha de l'envahisseur, quelques années plus tard, et mis au service de l'humanité. Zenobots, le jeu, vous propose le rôle du commandant d'une

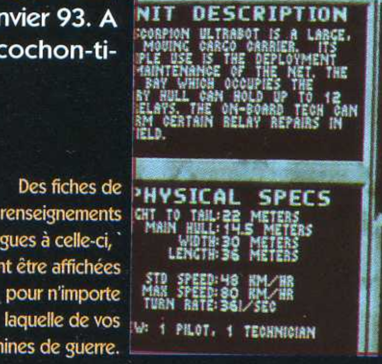


... (On ne peut que rester sans voix devant une telle perfection esthétique)



base opérationnelle de Zénobots, les machines, version terrienne. Le soft mêle habilement le thème futuriste des robots de combat à une simulation de pilotage. L'écran de jeu, sous la forme d'une vue subjective, par les "yeux" de votre appareil, présente des graphismes extraordinaires, de combats de robots calculés en RayTracing, sur fond de paysages en fractales. C'est carrément l'épate! Il vous faut entraîner vos pilotes au combat, puis patrouiller autour de la planète et étouffer toute vélléité hostile en un shoot'em up "intelligent". Il existe différents types de robots, aux compétences diverses, chez vous comme chez l'ennemi. A vous d'attribuer stratégiquement les missions. Vous êtes aidé en cela par de nombreux écrans de statistiques, dont la synthèse vous indique la voie à suivre. Votre tableau de bord n'a rien à envier à Star Trek, la diversité des options vous offre un nombre important de paramètres à prendre en compte. Cartes de la galaxie, tableaux de statuts, état des avaries du robot, poussée des moteurs, écho radar, rien ne manque pour vous clouer derrière votre moniteur! Plus beau qu'Epic, plus stratégique que Wing Commander, plus réaliste qu'Elite, Zenobots promet d'être la nouvelle saga space-opera de nos chers PC, et cela, dès Janvier 93. A votre cochon-tirelire!

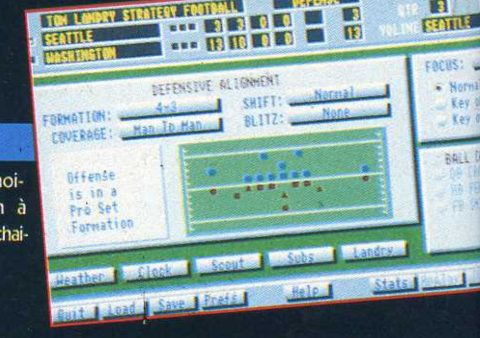






Des fiches de renseignements analogues à celle-ci, peuvent être affichées pour n'importe laquelle de vos machines de guerre.

ZENOBOTS SORTIE PREVUE : JANVIER 1993	EDITEUR :
	ELECTRONIC ARTS
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC



C'est là que vous choisissez la formation à adopter pour la prochaine phase de jeu.



Ainsi que vous pouvez le constater, Tom Landry a longtemps hésité entre les carrières de footballeur professionnel et d'incorruptible.

Merit Software nous prépare pour janvier un logiciel conçu pour satisfaire les exigences de tous les amateurs de football américain. Afin de coller le plus possible à la réalité, Merit Software s'est adjoint le concours de Tommy Landry, l'une des plus grandes stars de ce sport (deux fois vainqueur du Superbowl, maintenant entraîneur), le plus populaire sous la bannière étoilée. Grâce à cela, nous ont-ils assurés, pratiquement chaque aspect de ce sport complexe est traité. Tommy Landry's Strategy Football peut être joué avec, pour partenaire, votre ordinateur ou un ami, vos deux bécanes étant alors reliées par modem ou câble RS232. La multitude d'écrans de statistiques est impressionnante mais, sur le terrain, l'action est frénétique. Votre rôle, en tant qu'entraîneur, est de mettre en oeuvre minutieusement des tactiques gagnantes et amener ainsi votre club, pourquoi pas, en finale du légendaire Superbowl. C'est au cours des matchs que vous pouvez juger de l'efficacité des actions travaillées à l'entraînement, ainsi que de la qualité de votre effectif. Avant tout, commencez par choisir votre club parmi 28 formations d'élite, depuis Seattle jusqu'à Dallas. Une fois cette étape franchie, une avalanche de données vous tombe dessus sans crier gare. Parmi les informations que vous pouvez glaner, les distances parcourues avec le ballon, le terrain concédé à l'adversaire, les drops et coup de pieds arrêtés marqués, les touchdown inscrits, le temps passé en possession de la balle, les maladresses commises (!) et même, les paris engagés sur la rencontre!!! Cela pour votre équipe et vos adversaires du jour! Ces données peuvent être consultées à l'échelle de votre équipe, mais il est possible de se focaliser sur un seul joueur (et il a intérêt à avoir fait un bon match, parce que je peux vous assurer que RIEN ne vous échappe). Par exemple, si vous voulez trouver un bon quarterback, passez en revue les aptitudes en passe de vos joueurs, c'est la compétence principale requise pour occuper ce poste. Les ailiers doivent être véloces, les Blockers robustes, etc... Si, malgré cela, vous ne trouvez pas chaussure à votre pied, dépêchez vos espions aux quatre

TOMMY L
STRATEGY

TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL — SCOUTING — TIME 14:47 — DOWN 1 — QTR 3 — TO GO 10 — YDLINE SEATTLE 43

SEATTLE 0 3 0 0 3
WASHINGTON 3 10 0 0 13

Down	Distance	Run Inside	Run Outside	Sh Pass	Medium	Long
1	10	30	25	15	20	10
2	1-3	25	25	20	15	15
	4-6	30	25	20	15	10
	7-13	25	15	25	25	10
	14+	20	15	25	25	15
3	1-2	55	25	10	5	5
	3-6	15	15	20	35	15
	6-13	5	5	25	50	15
	14+	5	5	10	20	60

Offense | Defense | Dump Roster | Check Tendencies
Quit | Load | Save | Prefs | Help | Stats | Replay | Chat | GO!

TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL — SCOUTING — TIME 14:47 — QTR 3 — YDLINE SEATTLE

SEATTLE 0 3 0 0 3
WASHINGTON 3 10 0 0 13

	NAME	L	R	Q	F	St	Sp	H	GRADE	ACCURACY	AVOID INTS
QB	QUASAR	7	6	7	4	6	6	3	75	6/6/5	6/6/5
HB	MATLOCK			5	3	6	6	6	64		
FB	MAX			4	2	5	6	5	72		
FL	LEAKE			8	3	5	7	8	82		
SE	JOHNSON			7	3	7	8	7	80		
TE	NEWSON			7	3	8	6	7	78		

Coach: CONSERVATIVE
Run Blocking: 6
Pass Blocking: 7
Penalty Pct: 11

Offense | Defense | Dump Roster | Check Tendencies
Quit | Load | Save | Prefs | Help | Stats | Replay | Chat

On vous avait prévenu. Voici un échantillon des statistiques que vous devrez parcourir.

coins des Etats- Unis à la recherche de la perle rare, puis tentez de la débaucher. Il est possible de participer à un championnat multi-divisions, mais vous pouvez également vous inscrire dans divers tournois. Si vous vous sentez un peu perdu au milieu de tous ces termes techniques, une option d'aide très conséquente se fera un plaisir de tout vous expliquer par le détail. Sachez que le menu d'aide fait, à lui tout seul, trente chapitres, certains commentés par Tommy Landry himself. On pourrait presque dire que ce soft est un éducatif, destiné à l'apprentissage de toutes les subtilités du football US. Il y a même un mini-éditeur de scénarii, ou vous pourrez paramétrer la durée, les conditions climatiques, etc... d'un match amical afin de vous faire la main. En tout, le temps qu'il vous



Nouvelle remise en jeu. Au football américain, le temps de jeu effectif est très court et la majeure partie du match est consacrée à se remettre en position.

ANDRY'S FOOTBALL

DEREK DELA FUENTE

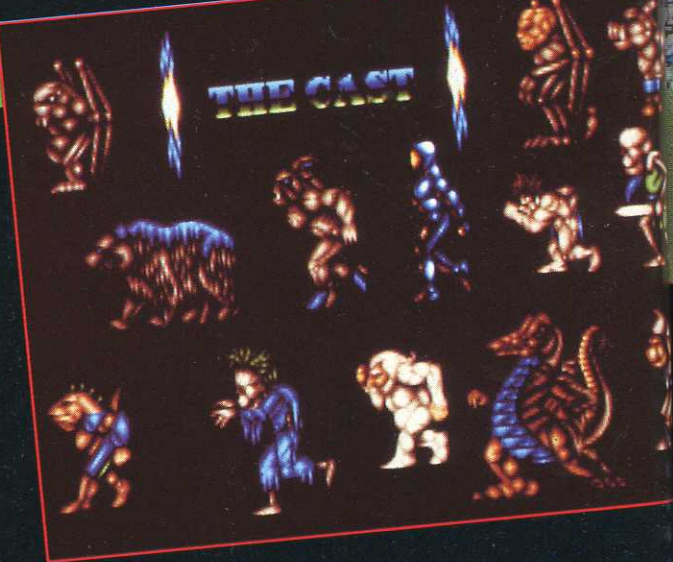
faudra passer sur la composition de votre équipe entre deux matchs, peut être de 5 minutes pour les impatients (qui courent droit à l'échec), à une heure pour les perfectionnistes. Il est préférable, pour commencer, de se choisir un poste d'entraîneur-adjoint, car vous bénéficierez alors des précieux conseils du logiciel. L'interface de communication du soft est entièrement gérée à la souris, en une plaisante série de menus en cascade. Lors des matchs, vous profitez des moments forts. Vous dictez à vos poulains la prochaine tactique à appliquer lors des arrêts de jeu (c'est-à-dire toutes les cinq secondes), puis assistez, impuissant, au déroulement de l'action au cours d'une superbe animation. Il est impossible d'intervenir dans ces séquences et certains pourraient en concevoir de la frustration. Mais imaginez un peu votre fierté lorsque vous verrez un mouvement que vous avez longuement réglé, être exécuté à la perfection et aboutir au touchdown de la victoire, salué par une digit vocale. Si vous faites partie de ce club très fermé de joueurs passionnés de simulation de management sportif, TLSF est l'ultime aboutissement de vos fantasmes les plus fous, car jamais vous ne retrouverez un tel feu d'artifice d'options. Les fans d'arcade, quant à eux, délaisseront sans doute ce logiciel après cinq minutes d'examen, découragés. Tommy Landry's Strategy Football devrait sortir, sur Amiga, au cours du mois de janvier 1993.



Un joueur vient d'être plaqué. Remarquez les fenêtres de commentaires qui résument la situation après chaque action de jeu.

TOMMY LANDRY'S STRATEGY FOOTBALL	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : DEBUT FEVRIER	MERIT SOFTWARE
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

Depuis l'aube des temps, les hommes se sont toujours distingués par leur tempérament guerrier et leur goût affirmé de la compétition. Ainsi, de guerres en conflits, l'humanité s'est entretuée dans la joie et la bonne humeur, des siècles durant. Puis, un beau jour (en 776 avant J.C exactement), vint l'idée que cette agressivité pouvait être canalisée dans une compétition qui sacrerait des vainqueurs sans faire couler le sang des vaincus. Les Jeux Olympiques étaient nés et la paix allait enfin régner. Las, ceux-ci ne devaient qu'imparfaitement remplir leur mission et le monde dans lequel nous vivons apporte toujours son lot de tueries. Aussi, en 1992, un éditeur de jeux du nom de Teque Software pousse encore plus loin ce concept, proposant aux



Une galerie de portraits bien sympathiques qui vous donne une idée des adversaires que vous aurez à affronter .

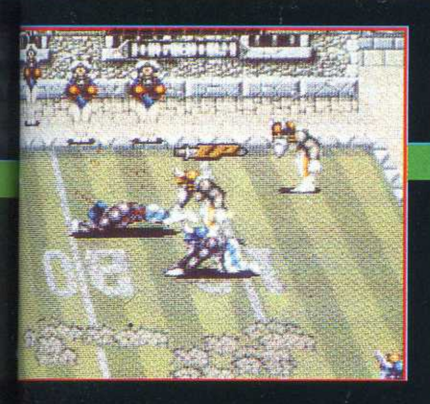
BEAST

belligérants de résoudre leurs litiges de la manière la plus sanglante au sein d'un stade pixellisé (souscrivez à l'association "Offrons un Amiga et Beast Ball à Saddam Hussein"). Beast Ball a été développé par l'équipe ayant déjà créé Shadow Worlds, Pitfighter, ou plus récemment Carl Lewis Challenge. A l'origine, un an plus tôt, un programmeur de Teque décide de mettre en route un soft de combat à l'épée et commence à en écrire les routines de base, mais le projet avorte par manque d'originalité. Ces routines seront finalement utilisées pour le développement de Beast Ball, un jeu de football qui fera passer les fiers gladiateurs de Speedball II pour une bande de Shtroumpfs asthmatiques, jouant à la marelle. Dans une arène, pardon, sur un terrain de quatre écrans de long sur deux de large, s'affrontent deux équipes de sept joueurs, gardien de but inclus. La victoire sera acquise à l'équipe ayant inscrit le plus de buts pendant la durée du match. Jusque-là, tout est normal. Ce qui l'est moins, c'est l'apparition au hasard sur ce terrain de couteaux, épées ou autres armes diverses qui pourront être ramassées par les joueurs afin d'avoir des arguments convaincants pour stopper cet avant-centre adverse si rapide et habile. L'un des points forts de ce logiciel est la multiplicité des actions et stratégies qu'il permet de mettre en oeuvre. Observez bien les caractéristiques de vos joueurs et optez pour un jeu en finesse fait d'enchaînement de passes, ou pour un style nettement plus brutal où votre cible sera davantage l'adversaire que le ballon! Vous pourrez effectuer des tirs au ras du sol, des lobs, ou faire admirer votre détente en un superbe plongeon pour intercepter le centre adressé par l'ailier gauche. Cette diversité de mouvements autorise la construction d'actions spectaculaires assurant au jeu une profondeur peu commune. Mais ce n'est pas tout, car on retrouve le même soin dans les différentes attaques et parades disponibles, dès lors que le joueur entre en possession d'une arme. De l'estoc porté à l'estomac à la décapitation pure et simple, tout est possible! Aucun remplacement de joueur blessé (ou mort !) n'étant permis, un joueur habile au combat pourra ter-

Même le tableau des high scores est superbe. Ce que c'est que le perfectionnisme.



Voila un arbitre dont on ne conteste pas les décisions!







Beast ball ou comment se faire éclater la tronche pour pas un rond.

miner le match en forte supériorité numérique. Mais prenez garde, lorsque vous sauterez à pieds joints sur le visage de votre adversaire, que l'un de ses coéquipiers n'en profite pas pour s'en aller inscrire un but, car il est nécessaire de poser le ballon à terre avant de dégainer votre épée. Surveillez votre radar(style Kick Off) vous permettra de suivre l'évolution du jeu en dehors de l'écran. L'univers de Beast Ball se compose de quatre divisions comportant chacune huit équipes. Celles-ci pourront pleurs après une défaite, etc... Si vous avez toujours rêvé d'un soft combinant les aspects de Kick Off (pour sa rapidité), Moonstone (pour son côté "gore") et Speedball, alors, ce jeu est fait pour vous! Bien que le développement de Beast Ball ne soit commencé que depuis trois mois, le jeu est déjà bien avancé et la jouabilité réglée. Toutefois, la plupart des graphismes des différentes équipes ainsi que leurs attributs restent à définir et nous ne devrions pas avoir le plaisir d'y jouer avant Avril 1993.

BALL

DEREK DELA FUENTE

répondre aux doux noms de Cobras, Warriors, Punishers ou encore Alligators. Une attention toute particulière à été apportée à l'intelligence artificielle de ces formations, afin de leur donner à chacune un style particulier. Vous devrez donc adopter différentes stratégies en fonction de vos adversaires. De plus, ils seront en mesure d'analyser votre jeu au cours de la partie et s'adapteront à celui-ci. En ce qui concerne l'animation, le jeu semble tout droit sorti d'une console seize bits avec ses sprites imposants se déplaçant avec célérité (d'ailleurs, mon petit doigt me dit que Beast Ball pourrait bien être très bientôt adapté sur ces bécanes). Les graphismes sont en 32 couleurs sur Amiga et chaque sprite n'en compte pas moins de 12, ce qui a permis à Teque de donner à chaque joueur un aspect différent, une grande première pour un jeu de sport! Quant à la version PC, elle comportera, bien évidemment, des graphismes VGA. Une foule de petites animations amusantes est prévue pour briser la monotonie des matchs: majorettes et spectateurs encourageant leurs équipes, joueurs se roulant par terre en



Victoire! Un but a été marqué. Vikings dégénérés:1, R2D2 rondouillards: 0.



Voici ce que l'on peut appeler une action un peu confuse. En tout cas, il y en a qui vont rester sur le carreau.

BEAST BALL	
	EDITEUR :
	TEQUE
	STANDARDS :
	AMIGA - PC
	PHOTOS : AMIGA



c'est la fin de la veillée d'armes, le jour se lève et l'estomac des aviateurs se contracte à la pensée qu'il va leur falloir, aujourd'hui encore, risquer leur peau.

B17

DEREK DELA FUENTE

Et hop! Revoilà Microprose avec la conversion sur Amiga d'un simulateur de vol PC. Celui-ci a pour cadre le bombardier américain B17 et s'appelle... euh... B17. Une fois de plus, l'expérience d'anciens pilotes de la Royal Air Force de Sa Majesté a été mise à contribution. Le Logiciel en bénéficiera et les missions, ainsi que leur déroulement, promettent d'être plus proches de la réalité que jamais. Le B17 a la particularité de nécessiter un équipage de dix aviateurs et vous pouvez, à tout moment, vous glisser dans la peau de ce que vous désirez. Si vous recherchez le grand frisson, prenez-vous pour le Sergent-Technicien Garp, prenez la tourelle de queue . .Tout commence dans la joie et la stratégie puisque vous devez sélectionner les membres de votre équipage. Pour ce faire, vous pouvez consulter leurs qualifications, aptitudes et bilans personnels ainsi que leur expérience. Attribuez-leur ensuite les divers postes au sein de l'appareil (essayez, pour rigoler, de placer un mitrailleur aux commande du B17, vous ne serez pas déçu!) Direction la salle de briefing ou l'on pro jettera pour vous un petit film digitalisé, accompagné d'informations sur ou les cibles, l'opposition, la distance à parcourir, etc. Enfin, vient le mome crucial, le coeur battant, vous pénétrez dans votre bombardier. Les graphism de l'intérieur de l'avion ainsi que les pilotes sont des digitalisations retra vaillées, encore la patte Microprose. Vous disposez, lors du vol, de nom breuses vues différentes, extérieures ou depuis chaque poste de combat e j'insiste, vous pouvez prendre le contrôle de tout. Pour les fainéants, les im patients et les pas-doués (on fait dans le social), des modes "inexpérimentés" sont disponibles. Il est possible de piloter sans qu'aucune avarie ne vienne entraver votre vol, mais inversement, si vous choisissez un maximum de réalisme, il vous faudra peut-être lâcher les commandes pour aller ouvrir ma nuellement la soute à bombes, avec deux chasseurs aux fesses et un mi trailleur de queue blessé (si vous étiez descendu ou capturé, le départemen d'état nierait avoir eu connaissance de vos agissements!) On en arrive à l'an mation et à la seule crainte que l'on puisse avoir. B17 est un programme trè complexe qui gère un grand nombre de paramètres, il est de ces jeux pro grammés manifestement pour tirer le meilleur parti de compatibles puissant La version PC requiert un 386 minimum pour conserver de l'intérêt. Pourra-t il associer rapidité et fluidité sur un humble 68000? Réponse dans le tes complet de Joystick dès la sortie de ce logiciel en Mars 1993.





c'est malin! Il va maintenant falloir trouver un moyen de regagn l'Angleterre.



ouh la la! M'est avis qu'il est en train de se faire remonter les bretelles, celui-là.

B17 SORTIE PREVUE : MARS	
EDITEUR :	MICROPROSE
STANDARD :	AMIGA
PHOTOS :	AMIGA

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP


™







Screenshots from Amiga version.

RENAULT F1





Gremlin Graphics Software Ltd.,
Carver House, 2-4 Carver Street,
Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423.



DÉJÀ DISPONIBLE SUR AMIGA.
BIENTÔT SUR ATARI, PC, AMSTRAD 464/6128.

PRE VIEWS



Vos pérégrinations vous conduiront dans Darkmere à traverser de nombreux lieux urbains ou ruraux. Ne posez pas la rituelle question "c'est combien?" à cette jeune demoiselle, c'est une fée.

■ Il y a quelques mois, nous vous présentions dans ces colonnes le premier jeu d'aventure de Core Design en 3D isométrique, Darkmere. La date de sortie communiquée par l'éditeur Anglais pour ce soft était décembre. Pourtant, décembre est venu et sur les étagères des revendeurs, Darkmere n'a pas fait son apparition. Après enquête, il apparaît que le logiciel a subi de profondes transformations, et qu'il sera disponible dans sa version définitive en février. Le voici donc de retour dans les previews, pour notre joie à tous. Le scénario est bâti autour d'une légende, et se déroule dans un univers d'Héroic Fantasy. Sur les terres de l'est, au sommet d'une falaise, se tient fièrement une forteresse. Depuis

DARK



Les quartiers "chauds" de villes sont très réussis. Regardez moi ça, on se croirait à la Goutte d'or, ambiance garantie!

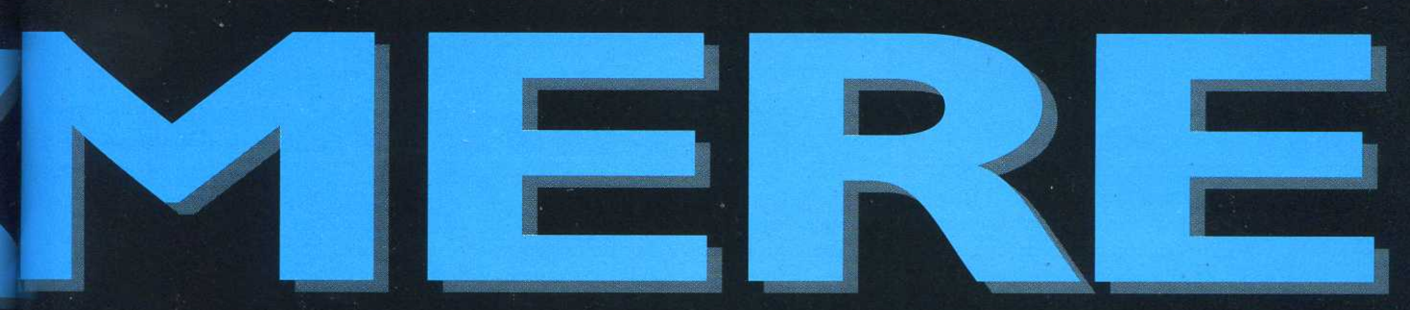
cette résidence, un Roi juste et généreux règne sur ses sujets. Au pied du château, la vie s'écoule paisiblement dans de petits villages, havres de paix et de prospérité. Las, une menace vint un jour assombrir cet idyllique tableau. Heureusement pour vous d'ailleurs, car sans cela, Darkmere ne présenterait aucun intérêt. Ou en étais-je ?...ah oui, la menace, donc. Celle-ci prit la forme effrayante d'un dragon aussi intelligent que belliqueux. Venu des maléfiques et arides terres de l'ouest, le terrible Enyway dévaste des villages entiers, semant mort et destruction derrière lui. Les paisibles villageois n'ayant jamais connu la guerre, sont désarmés et tombent les uns après les autres sous le feu et les griffes de cette diabolique créature. Non loin de là, dans de vastes forêts, vivent depuis des milliers d'années de sages Elfes. Bien que voisins des villages, les Elfes n'éprouvent que mépris pour l'humanité et sa soif de pouvoir, et craignent comme la peste d'être corrompus par cette basse engeance. Ils vivent en symbiose avec la nature, de chasse et de célébrations. Aussi, lorsque le Roi les appelle à l'aide, les Elfs refusent leur assistance aux Hommes, en dépit du danger que Enyway fait planer également sur eux. Dans sa recherche d'un allié pour sauver le royaume, le souverain s'est également tourné vers la communauté de nains qu'abritent également les forêts. Mais là encore, le conseil des Anciens, convaincu que la destinée de chacun doit s'accomplir conformément à la volonté de Dieu (pas celui de l'Élysée, l'autre, le grand barbu), rejette l'offre. Pourtant, cette décision ne fait pas l'unanimité et quelqu'un se lève pour marquer sa désapprobation. Gildorn, tel est son nom, a toujours vécu en bons termes avec les Hommes. Il compte parmi ses amis un humain, Malthar et, avec lui, plaide la cause du monarque. Le conseil des Anciens, soucieux de préserver son pouvoir, le bannit alors à jamais. Déterminé, il prend avec lui son épée, une "pierre de vie" aux mystérieux pouvoirs et quitte les siens. Au terme d'un combat homérique où le Roi perd la vie, Gildorn triomphe d'Enyway, et se voit tout naturellement porté sur



Gildorn est parti s'entraîner au maniement de l'épée dans la forêt. Ou alors on assiste là à un titanesque combat contre un dangereux moustique.

Sur cette planche de sprites, figurent les visages en "plans serrés" qui apparaissent lors d'un dialogue. A voir la tronche de certains de vos interlocuteurs, il va falloir être diplomate.

le trône des Hommes. Quelques années passent, et le nouveau souverain coule des jours heureux. Dans un village, une naine fait un jour son apparition. Amnésique, la nouvelle venue est incapable de dire ce qui l'a amenée jusque là, même son propre nom lui est inconnu. Gildorn tombe éperdument amoureux de la mystérieuse arrivante et l'épouse avec faste dans les mois qui suivent. Une tradition ancestrale chez les nains est que chaque homme ou femme vienne au monde dans la forêt, c'est donc là que se rend la Reine pour enfanter d'un Prince pour le royaume. Au fil des jours, l'inquiétude de Gildorn grandit, et ne voyant personne revenir, il entreprend des recherches et



DEREK DELA FUENTE

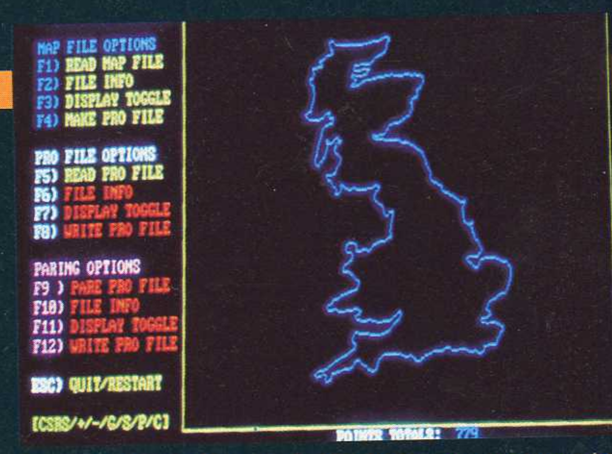
retrouve ainsi son fils, Ebryn, abandonné seul dans les bois. Comme un malheur n'arrive jamais seul, cette disparition s'accompagne bientôt du retour des forces du Mal dans les contrées. Brisé par la perte de son amour, Gildorn est maintenant usé, et laisse celles-ci transformer son prospère royaume en un coupe-gorge sinistre, sans réagir. Vous êtes le Prince Ebryn, un fringant jeune homme à présent, et vous devez percer à jour le mystère de la malédiction de Darkmere, la combattre et rétablir l'ordre parmi votre peuple. Le joueur aura un vaste monde à explorer, et de nombreux personnages avec qui communiquer.
Pour sortir vainqueur de Darkmere, il faudra faire fonctionner ses méninges, questionner les personnages rencontrés afin de glaner d'essentielles informations, et combattre ceux qui auront la mauvaise idée de se mettre en travers de votre chemin. Ces personnages peuvent être des hommes, des nains, des orcs, ils exercent différents métiers et ont leurs motivations propres. Le jeu se déroule en temps réel, aussi Gildorn a besoin de se nourrir et se désaltérer et de dormir pour rester opérationnel. Si la sustentation est une préoccupation majeure, les combats ne le sont pas moins et votre épée est rudement mise à contribution au cours de l'aventure. Celle-ci est dotée de propriétés magiques et s'illumine lorsqu'elle ressent la présence de forces maléfiques, impossible ainsi de vous prendre au dépourvu. Lorsque Gildorn envoie ad patres une créature, son épée en absorbe la force vitale pour la redistribuer généreusement à son possesseur. Mais attention de ne pas vous prendre pour Attila, car si vous faites d'innocentes victimes, cette même énergie décroissera d'autant! Les combats sont vus, comme le reste du soft, en 3D isométrique et Gildorn contrôlé au joystick. Sur votre chemin, vous trouverez des potions, régénératrices de points de vie, ainsi que divers objets exploitables durant le jeu. En effet, nombre de résolutions d'énigmes reposent sur une judicieuse utilisation des articles ramassés précédemment.
Sous l'écran de jeu principal, une fenêtre de statut vous donne les renseignements suivants : 1) votre énergie vitale, 2) celle de votre ennemi durant un combat, 3) une ?photo? du personnage avec qui vous parlez, 4) la description d'un objet ou d'un personnage (seul l'objet examiné apparaît dans cette fenêtre mais vous disposez d'un inventaire où puiser), 5) votre situation géographique 6) une ?image? de Son Altesse Sérénissime le Prince Ebryn.
Core Design mise beaucoup sur Darkmere, et le long travail effectué dessus a permis d'en faire un jeu particulièrement abouti. Voila un logiciel qui semble réunir aventure et arcade avec brio (avec qui?). Cela va être dur d'attendre février!



La taverne, lieu capital des jeux de rôles, où des êtres avinés laissent souvent échapper des renseignements capitaux en échange d'une bonne cervoise.

DARKMERE	
SORTIE PREVUE : FEVRIER 93	EDITEUR :
	CORE DESIGN
	STANDARDS :
	AMIGA - PC
	PHOTOS : AMIGA

PRE VIEWS



En utilisant le processeur de frontières, vous pourrez obteni la carte de la Grande Bretagne. 779 points la composent par la suite, vous pourrez obtenir des informations détaillées sur chacun d'eux.

Malcom Hellon est un ancien programmeur de chez Microprose. Le plus gros produit dans lequel il s'est investi à l'époque n'est autre que F19, mais il est aussi l'auteur de nombreuses conversions plus anciennes sur ordinateurs 8 bits. Actuellement, Malcom travaille sur Axess Denied, produit à venir de chez Ice. Comme il le définit lui-même, «Axess Denied est une analogie électronique d'une réalité possible du futur proche». Dans Axess Denied, les joueurs se promèneront dans le Dataspace, une représentation abstraite de tous les réseaux électroniques, en fait, de la réalité virtuelle générée par ordinateur.

AXESS

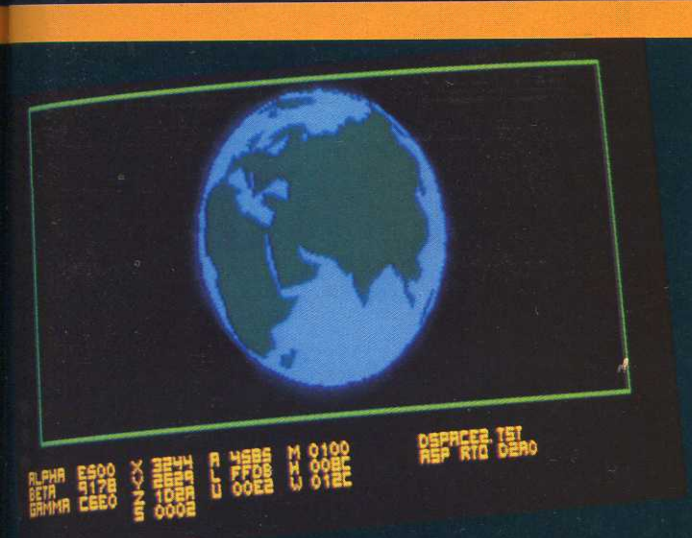
On retrouve là le thème principal de toute la mouvance Cyberpunk largement popularisé par des auteurs comme William Gibson ou Bruce Sterling. Malcom Hellon a pensé à Axess Denied pour la première fois, lors d'une visite à la conférence sur la Réalité Virtuelle à Londres, en 91. Imaginer toutes les applications futures l'a rendu complètement dingue et il a tenu à rapprocher ce futur par l'intermédiaire d'un jeu. Le monde virtuel d'Axess Denied peut rappeler, à première vue, notre planète Terre, mais en y regardant de plus près, l'observateur pourra admirer des structures générées par ordinateur. Toutes ces structures représentent, en fait, des bases de données, des banques, des marchés financiers, des places boursières, des établissements militaires, des réseaux de communication, etc... tout fonctionnement par échanges de données électroniques. Au départ, le joueur prend le rôle dans hacker qui se connecte sur le Dataspace, grâce à son propre matériel de réalité virtuelle et à ses logiciels de déplombage. Ses objectifs sont simples,



Sur cette carte d'accès tout est stocké, absolument tout ce qui vous concerne, ce que vous possédez.

gagner un maximum d'argent en pompant des crédits partout où il peut. Puis le jeu prend un virage important, le joueur se retrouve dans des réseaux plus confidentiels où les responsables placent des systèmes de défense très perfectionnés dans le Dataspace. Pour agir, le joueur utilise des bombes logiques, des virus, il part fouiller partout à la recherche d'ouvertures dans le réseau, pour atteindre les gros poissons qui l'intéressent. Le joueur sera confronté à d'autres personnes, les Dealers, la Police Von Neumann, les Gurus Cyberdecks ainsi que deux énormes Intelligences Artificielles, une prête à aider et l'autre complètement paranoïaque. Axess Denied proposera de nombreux jeux à l'intérieur du jeu. Pour entrer dans des réseaux, le chemin à suivre peut être très particulier, obligeant même à gagner une partie de Go, d'Echecs ou de Dataspace Invaders. Le monde du Dataspace est représenté en 3D faces pleines, avec des vitesses d'animations extrêmement rapides.

Voici une image test d'un Dealer traînant dans le dataspace, vous pourrez tenter d'obtenir des informations par son intermédiaire.





DENIED

Derek dela Fuente



L'utilisation des 256 couleurs du PC VGA assure une grande gamme d'ombres qui rehausseront les éléments colorés et animés. Les effets sonores sont très importants dans Axess Denied et des digitalisations vocales en Allemand, en Anglais et en Français risquent de vous tomber dessus. Le Dataspace est international, vous devrez donc vous équiper d'un programme de traduction pour mieux explorer l'explorer.

Le développement d'Axess Denied a commencé en mars 92 et, la plupart du temps, a été pris pour développer les outils nécessaires à la création des éléments d'Axess Denied. Maintenant, la programmation du cœur en elle-même est bien avancée, et nous devrions voir très prochainement des versions complètement jouables d'Axess Denied.

AXESS DENIED	
SORTIE PREVUE : MARS 1993	EDITEUR : ICE
	STANDARD : PC
	PHOTOS : PC


Enfin, un jeu de rôle 3D qui se déroule ailleurs que dans d'obscurs couloirs. Cela fait plaisir!

Il y a un peu plus d'un an, un groupe de programmeurs hongrois inconnus sortait de l'ombre pour nous proposer un jeu de rôle 3D, géré en temps réel du type Dungeon Master, qui avait pour titre Abandoned Places. Le soft était, à l'époque, le plus vaste qu'il m'ait été donné de voir, et la profondeur de son scénario lui garantissait une excellente durée de vie, mais la relative pauvreté des graphismes le laissait un bon cran en-dessous d'Eye of the Beholder II. En outre, l'intégralité du jeu se déroulait dans d'obscurs souterrains et le nombre de monstres rencontrés était bien trop restreint, ce qui, à terme, conduisait inévitablement le joueur vers l'ennui. L'éditeur anglais I.C.E ne manqua toutefois pas de remarquer le potentiel de ces petits hongrois et eut tôt fait de les embaucher. Grâce aux moyens maintenant à leur disposition, l'équipe s'est mise aussitôt au travail afin de développer une nouvelle mouture d'Abandoned Places tenant compte des réserves émises sur la version originale. Abandoned Places II ne vise donc rien de moins que la place de nouvelle référence des jeux de rôles, Ultima Underworld mis à part. Il semble bien qu'il ait pour cela tous les atouts dans son jeu. Tout d'abord, l'univers dans lequel évoluent vos champions est maintenant encore plus large et, selon les dires des programmeurs, il vous faudra y investir deux fois plus de temps pour en voir la fin. L'action n'est plus restreinte aux seuls donjons et vous pourrez admirer, aux cours de vos déplacements, de vertes campagnes. De plus, les décors comportent, ici et là, de petites animations telles que le vol d'oiseaux à l'horizon ou la chute de feuilles mortes au sol, tendant à rendre le logiciel plus vivant et réaliste. Au chapitre des rencontres, on ne dénombre pas moins de 100 PNJ différents (un record !) Tous ne sont pas hostiles, et combattre systématiquement tout ce qui se présente ne vous mènera pas bien loin. A vous d'user de psychologie afin de soutirer aux personnages les informations essentielles à l'élucidation des énigmes posées. Ce n'est qu'à ce prix que vous pourrez mener à bien votre quête. Les sprites des monstres sont de belle taille et leurs animations devraient être exceptionnellement fluides pour un jeu de ce style. Afin de vous faire une idée, sachez qu'Abandoned Places II tournera à la vitesse -hallucinante pour un jeu de rôle- de 14 images par seconde (à titre d'exemple, Dungeon Master était, quant à lui, animé à 7 images par secondes et ne comportait aucune animation dans les décors!) Lorsque l'on sait que la fenêtre graphique dans laquelle se déroule le scénario a été agrandie depuis le premier épisode, on peut imaginer la performance que cela représente. Quant aux bruitages, une utilisation massive de la digitalisation est faite et les musiques rehaussent l'ambiance angoissante du logiciel. Si vous êtes un puriste des jeux de rôles de plateaux, vos exigences seront satisfaites car les créateurs d'Abandoned Places II sont des fanatiques d'AD&D et ils nous ont assuré

ABANDON


Ce squelette, par contre, n'a pas l'air très avenant. Une boule de feu le calmera sûrement.


Prenez garde, cette gargouille est redoutable.



Les graphismes d'AP2 sont vraiment superbes.

D PLACES II

DEREK DELA FUEN



Qu'est-ce qui se cache derrière ces grilles?

que rien n'y manquerait. Votre équipe pourra être composée de personnages de diverses races (elfes, nains, orques, humains...) ayant chacun leur spécialisation (voleur, rangers, mages, clercs, guerriers...). Les armes employées sont très nombreuses. Combat au corps à corps, mais aussi armes de jet: vos héros, placés en deuxième ligne, pourront compter des arcs, arbalètes et autres dagues dans leur puissance de feu. On retrouve le même souci d'exhaustivité dans les sorts à votre disposition, certains offensifs, d'autres de protection ou de guérison. Enfin, vos héros pourront, bien sûr, comme il est d'usage dans un jeu de rôle, progresser au fur et à mesure qu'ils acquerront de l'expérience et maîtriser de nouveaux sorts. I.C.E nous a assuré que le scénario est bien plus étoffé que précédemment et tiendra le joueur en haleine pendant de longues semaines, il y est même question de voyages temporels! Le logiciel sera vendu dans un luxueux package, accompagné d'une nouvelle servant d'introduction au monde d'Abandoned Places. Un univers extrêmement vaste et riche en possibilités d'interaction, des graphismes rehaussés, une animation époustouflante, des thèmes musicaux "bouleversifiants", un scénario digne de ce nom; si Abandoned Places II tient toutes ses promesses, il pourrait être tout simplement le meilleur jeu de rôle disponible sur Amiga, PC et ST. Pour répondre à cette angoissante question, il vous faudra patienter jusqu'en janvier 1993.



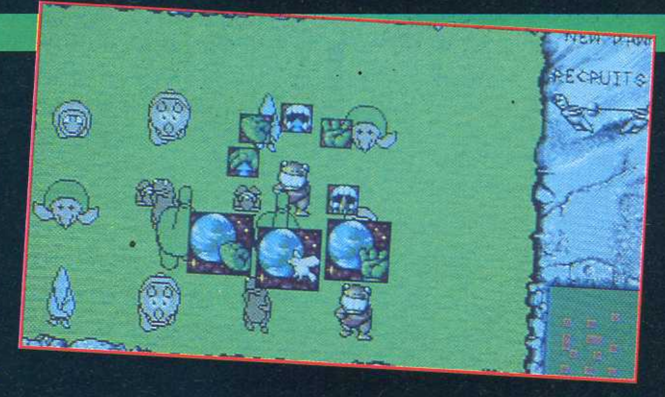
Finalement, je n'ai pas très envie de le savoir, j'suis pas curieux, moi.

ABANDONED PLACES II
SORTIE PREVUE : JANVIER 1993

EDITEUR :
ICE
STANDARDS :
AMIGA - PC - ST
PHOTOS : AMIGA

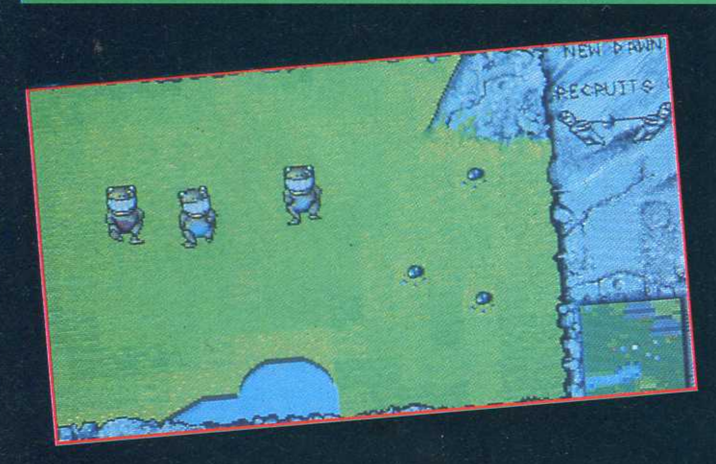
PREVIEWS

En provenance de Millenium, voici un soft en course pour le titre du jeu le plus loufoque de l'année. Dans Dinoworlds, il vous est proposé de prendre le commandement d'une armée de dinosaures. Ceux-ci peuvent être des tyrannosaures, brontosaures, ptérodactytles et autres Claudes (ah non, je confonds, le Claude est un dinosaure que l'on peut trouver à Joystick et dont le célèbre cri "Foutez pas le bordel les mecs!" fait trembler toute la



lorsque l'on clique sur un personnage, une série d'icônes apparaît autour de lui, représentant ses possibilités d'action.

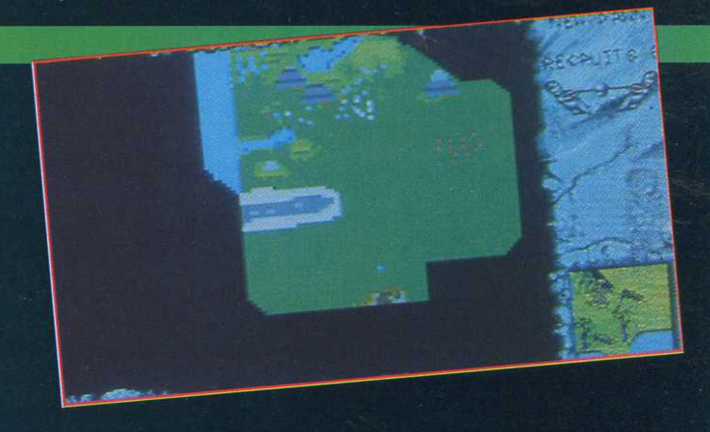
DINOW



chez les dinos, on sait aussi rigoler. Ici, une bande de jeunes qui s'fendent la gueule.

rédaction). Avant de vous lancer à l'assaut, choisissez un leader parmi vos sympathiques bestioles, et sa caractéristique dominante rejaillira sur ses troupes. Par exemple, si vous prenez un brontosaure comme chef, la force de tous les autres s'en trouvera augmentée. Choisissez un tyrannosaure et vos dinos feront meilleure figure lors des combats. Votre objectif est simple: prendre un à un tous les territoires d'une île ou débusquer le commandant ennemi et le tuer. L'ordinateur poursuit les mêmes buts et, comme les deux forces en présence disposent des mêmes effectifs, la partie s'annonce chaude. Seule, la ruse vous permettra de prendre l'ascendant sur votre ennemi. Vous pouvez, dans cette optique, faire interagir vos dinosaures avec leur environnement. Par exemple, amenez un brontosaure jusqu'à une forêt, puis demandez lui d'arracher un arbre. Donnez-en le tronc à un tyrannosaure dont les griffes effilées tailleront l'extrémité en pointe. Vous disposez maintenant d'un pieu géant que vous n'avez plus qu'à dissimuler dans un trou, pour mettre en place un piège mortel. Vous contrôlez vos mastodontes par le biais de la souris, en une interface très pratique. Il suffit de pointer avec le curseur la bête voulue, de cliquer et tous les déplacements et actions possibles pour celle-ci apparaîtront alors. Vous pouvez utiliser vos ptérodactyles commes satellites espions et les envoyer scruter les lignes ennemies. En fait, on retrouve dans Dinoworlds, bien des aspects de wargame classique, mais Millenium a tenu à s'écarter de la traditionnelle austérité liée à ce genre de produit, en plaçant l'action dans un contexte délirant. Le logiciel est immense et vous avez à combattre sur 100 îles dont les graphismes diffèrent. Vous pouvez être sûr que l'ordinateur ne vous fera pas de cadeau. Afin de vous faciliter la tâche, il existe une option très intéressante: il est possible, en cours de partie, de recruter des dinosaures jusqu'alors "non-alignés" en les appâtant avec de la nourriture. Le ravitaillement revêt une importance toute particulière dans ce logiciel. L'ère glaciaire approche à grands pas et les îles sont de moins en moins bien pourvues en gibier. Les dinos-mercenaires recrutés augmenteront notablement votre puissance, mais ils entameront votre réserve de nourriture d'autant plus vite et un dinosaure affamé ne survivra pas bien longtemps. Le jeu est vu de haut en trois-quarts, en fausse 3D, c'est-à-dire que des sprites dessinés en perspective, sont placés sur un décor en deux dimensions. Dans le coin inférieur droit de l'écran, se trouve une carte globale de l'île dont les zones qui restent à explorer sont en noir. Vous pouvez y déceler les mouvements de troupes ennemies et ainsi mettre en oeuvre des stratagèmes efficaces pour les contrer. La carte peut également être utilisée pour les déplacements rapides, en cliquant sur le dino puis directement sur sa destination. Le joueur peut contrôler jusqu'à douze mastodontes simultanément et vérifier leur bonne forme au travers de leur "fiche" de renseignements individuelle. Simple dans son concept, Dinoworlds est cependant difficile à maîtriser; il vous faudra vous accrocher avant

d'y parvenir. La pugnacité de vos adversaires, associée à la pénurie croissante de nourriture, en font un challenge délicat à relever. "Et les humains?" me demanderez-vous. Eh bien, il y a des hommes dans Dinoworlds, rassemblés dans de petits villages. Ce sont même eux qui constitueront votre principale source de ravitaillement! Lorsqu'ils sont en grand nombre, les humains se défendent et tentent de vous harponner avec leurs lances. Mais là, le combat est trop inégal et leur destin se scelle généralement dans votre estomac! Drôle et intelligent, Dinoworlds est un



la carte de l'île. Utilisez vos ptérodactyles afin d'élargir votre "champ radar".

ORLDS



voila un tyrannosaure qui se pointe et il n'a pas l'air content. A mon avis, c'est pas le moment de lui taper une clope.

excellent jeu qui ne souffre que d'un seul point noir: malgré leur côté cartoon assez amusant, les graphismes sont trop pauvres, on a l'impression de jouer sur une console Sega 8 bits. Cependant, la sortie du logiciel n'est prévue qu'aux alentours du mois d'avril, gageons que Millenium les aura améliorés d'ici là. Vous pourrez alors plonger dans la préhistoire avec Dinoworlds, si toutefois vous êtes possesseur d'un PC ou d'un Amiga.

DINOWORLDS SORTIE PREVUE : **AVRIL**	EDITEUR : MILLENIUM
	STANDARD : AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

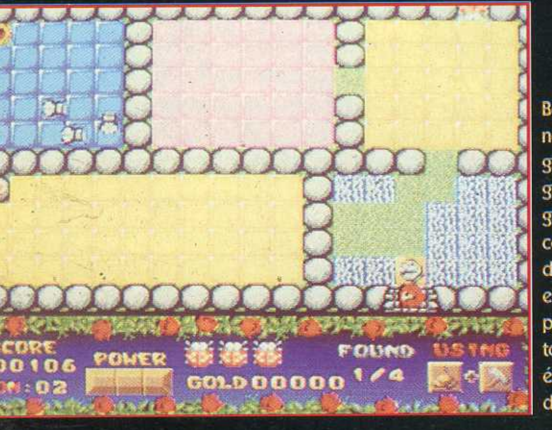


Remarquez la fenêtre d'inventaire au bas de l'écran. Lorsque vous faites appel à l'inventaire, l'action est gelée pour vous permettre de choisir, tout à loisir, l'arme qui vous débarrassera de ces empêcheurs de repeindre en rond.

BENNY BEETLE IN COLOURWORLD

DEREK DELA FUENTE

C'est toujours avec plaisir que l'on apprend la venue d'un nouvel éditeur dans le monde de la micro ludique. Bienvenue donc à Mac Software, une compagnie britannique qui développe sur Amiga Parmi leurs premiers projets, un jeu de plate-formes/réflexion du nom de Benny Beetle in Coulourworld qui vous propose d'assumer le rôle de Benny le scarabée qui doit parcourir différents mondes. Les graphismes ne sont pas extraordinaires mais très lisibles, ce qui est primordial pour un jeu de ce type. Votre joystick bien en main, vous devrez combattre des créatures hostiles afin de mener à bien votre quête. Celle-ci comporte trois objectifs: "pacifier" entièrement le niveau en "éradicant" la méchante vermine qui s'y trouve (genre purification par le vide), ramasser le nombre de notes de musique demandées et trouver la porte de sortie vers le prochain secteur, muni de la clef adéquate. L'essentiel du jeu consiste à trouver votre chemin au sein d'un labyrinthe tout en tirant sur vos ennemis et en ramassant les bonus sur votre passage. Quel que soit le chemin que vous emprunterez, vous serez constamment harcelé par les monstres qui n'ont qu'une envie: débarrasser Coulourworld de votre présence. Les bonus ramassés peuvent être des clefs ouvrant la porte de sortie ou des armes telles que des bombes. Ne négligez pas non plus les bonus vous redonnant de l'énergie, car chaque collision avec un méchant diminuera fortement vos réserves. Benny dispose d'un moyen, pour le moins original mais assez efficace, de se débarrasser de ses adversaires. Il doit leur tourner le dos et leur tirer dessus avec ses ailes, comme un avion de combat dont les mitrailleuses auraient été montées à l'envers. Il peut également déposer des bombes sur son passage qui auront pour effet de ralentir ses poursuivants. Chaque écran de jeu se compose de différentes zones fermées contenant des dalles d'une couleur donnée. Dans chacune de ces zones, Benny devra parcourir les dalles dans un certain ordre. Une fois la séquence correcte trouvée, le passage sur la dernière dalle déclenche l'ouverture de la zone vers la suivante. Evidemment, pendant ce temps, des fourmilières vous mènent la vie dure en déversant sur vous leurs légions d'hyménoptères. C'est là que réside la principale difficulté du soft: dans l'affolement, il est bien difficile de garder les idées suffisamment claires pour se souvenir du chemin à prendre. Il n'est pas nécessaire d'emprunter toutes les dalles pour ouvrir la voie, cependant, certaines vous procureront des bonus. A vous de décider si le jeu en vaut la chandelle, les bonus obtenus en passant sur les dalles colorées ne pouvant vous octroyer que des points ou de l'énergie. Il est possible, à tout moment, d'accéder à un écran d'inventaire permettant de choisir une arme parmi celles ramassées. Chaque monde est divisé en plusieurs niveaux et, la difficulté augmentant, parvenir au deuxième monde ne sera le privilège que des as du joystick. Un challenge en perspective, car Benny Beetle in Coulourworld est un jeu très facile d'accès mais très difficile à maîtriser.



Bon, disons le: à part la fenêtre de statut et son joli dégradé de bleus, au niveau graphique on a déjà vu l'Amiga en meilleure forme. Mais cela a au moins le mérite d'être clair et, si la jouabilité est bien réglée, on pourra passer sur cette tare. Après tout, même le grand Tetris était assez loin du chef-d'oeuvre pictural.

BENNY BEETLE IN COLOURWORLD
SORTIE PREVUE : JANVIER 1993

EDITEUR :	MAC SOFTWARE
STANDARD :	AMIGA
PHOTOS :	AMIGA

PREVIEWS

Second logiciel en préparation chez Mac Software, Goliath est un pur jeu de réflexion. Vous pourrez y affronter un ami, l'ordinateur, ou Goliath lui-même. Le principe de base est extrêmement simple: il s'agit de capturer, sur le plateau de jeu, le plus grand territoire possible. Pour ce faire, il vous est attribué à chaque tour une forme géométrique que vous pouvez, comme dans Tetris ou Ramparts, faire pivoter avant de la placer. Une surface de trois cases sur trois dont vous parvenez à combler le dernier espace vacant, vous est acquise. Attention, toutefois, à ne pas laisser de zone incomplète car si votre adversaire obtient la pièce nécessaire, il la capturera entièrement. Ceci autorise de fréquents rebondissements et un joueur dans une situation désespérée, peut, en un tour, inverser la tendance. Afin de prolonger

GOLIATH

DEREK DELA FUENTE

sa durée de vie, Goliath dispose de différents niveaux d'adresse pour l'ordinateur et de divers plateaux aux formes changeantes. Côté technique, pas de révolution à attendre en ce qui concerne la réalisation. Des pions, des interstices pour les y loger: le graphisme est d'une simplicité à toute épreuve. Pas d'animation, si ce n'est la rotation et le déplacement des pièces; là non plus, rien de transcendant. Pourtant, Goliath est un jeu qui, en dépit de son aspect austère, pourrait bien égayer les longues soirées de nombre de joueurs à travers le monde. La raison en est simple: il est aussi aisé à comprendre que riche en possibilités. A l'instar de ses deux parrains, Tetris et Othello, Goliath devrait donc rencontrer le succès.



Les secteurs recouverts de points rétrécis indiquent que la zone a été capturée. Ici, égalité parfaite entre les deux adversaires, une zone capturée chacun.

GOLIATH

EDITEUR : MAC SOFTWARE
STANDARD : AMIGA
PHOTOS : AMIGA

DIPLOMACY

DEREK DELA FUENTE

■ Vous, qui, tel un Saddam quelconque, rêvez de transformer le monde en votre province, lisez ce qui suit. Avalon Hill Games nous prépare un wargame classique, saupoudré d'une dose de géopolitique. Diplomacy est un jeu qui s'adresse au vieux routiers du conflit stratégique, blanchis sous le harnais des guerres, pratiquées des années durant. Jusqu'à six joueurs peuvent prendre part à une partie, qu'ils soient gérés par l'ordinateur ou par des hommes (ou des femmes, des enfants, rien n'interdit à votre copain extra-terrestre de venir disputer une partie avec vous). A chacun des belligérants est attribué un pays dont il devra assurer la défense contre tout envahisseur. Il faut également veiller à faire prospérer sa nation d'élection, afin de pouvoir financer la conquête d'autres territoires.


La carte générale (immense) et peut scroller multidirectionnellement. Admirez les reliefs, dont l'impraticabilité entrave vos mouvements, particulièrement pour les pièces d'artillerie, lourdes et peu mobiles.



Voici un exemple parfait de requête particulière. L'Angleterre (vous) propose à l'Empire Austro-Hongrois de s'allier avec un tiers pouvoir. En procédant ainsi, on peut arriver à isoler considérablement une nation sur laquelle on a des vues, avant de lui porter un assaut victorieux.

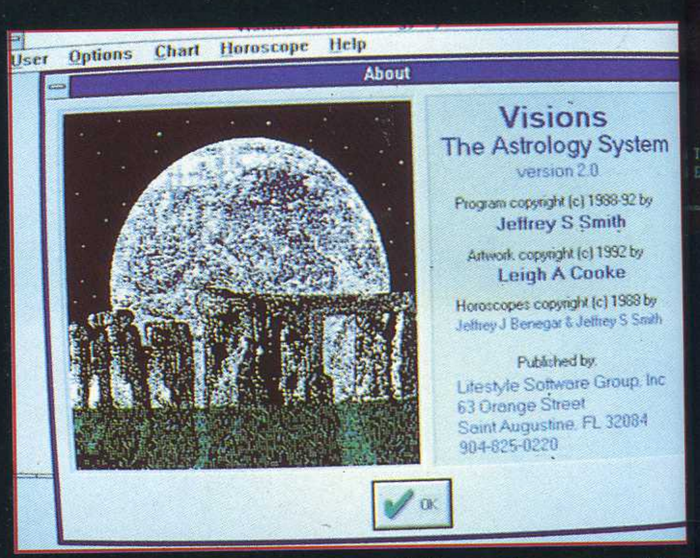
Il est possible de déterminer soi-même la durée totale de la partie, ainsi que des tours respectifs des joueurs. Divers scénarii sont proposés, de difficulté variable, de manière à pouvoir se faire la main sur les plus aisés avant de passer aux choses sérieuses. Les campagnes démarrent en 1901 et, tout au long du jeu, des fenêtres de dialogue vous informeront des evènements majeurs survenant au fil des années. Toute la finesse du soft réside dans la conduite de vos relations diplomatiques avec les autres pays. Vous pouvez, bien sûr, déclarer la guerre à vos voisins, mais également signer des pactes de non-agression ou carrément d'alliance. La troisième option est à utiliser avec discernement, car si un allié vous est précieux en cas d'invasion de votre territoire, ses propres visées impérialistes risquent de vous entraîner dans des conflits qui n'arrangent guère vos affaires. Essayez donc de choisir des alliés dont les objectifs à court terme sont proches des vôtres. Vous pouvez localiser et déplacer vos troupes par le biais d'une imposante carte du monde ainsi qu'en suivre l'évolution. L'intégralité du jeu se déroule sur cet écran statique, c'est un peu dommage, même si l'animation ne prime jamais dans les wargames. Toutefois, celui-ci sera, à chaque début de tour de jeu, agrémenté de multiples messages d'information. Cette somme d'éléments doit être analysée avec le plus grand soin, bien souvent, c'est là que la partie sera gagnée ou perdue. Gardez bien en mémoire vos ressources actuelles ainsi que celles de vos adversaires afin d'exploiter au mieux ces informations. Si vous pratiquez fréquemment les wargames de plateau, Diplomacy devrait vous donner satisfaction et vous fournir à toute heure de la journée (ou de la nuit!) des partenaires prêts à vous affronter.


Vos relations avec des pays étrangers peuvent prendre trois formes distinctes: déclaration de guerre pure et simple, alliances ou requêtes particulières. Ainsi, vous pourrez tester l'ascendant que vous avez sur votre allié, savoir si vous bénéficiez de suffisamment de crédit pour qu'il accède à vos demandes.

DIPLOMACY	
	EDITEUR :
	AVALON HILL GAMES
	STANDARDS :
	AMIGA - PC
	PHOTOS : AMIGA

PRE VIEWS

■ *Lifestyles est une série de produits tout à fait novateurs qui sont distribués par Mindscape et nous arrivent d'une compagnie de softs Américaine, Lifestyle Software, dont le but est de promouvoir des logiciels, disons plus ciblés, bref à "intérêt particulier". La première série qui arrive regroupe les produits suivants: "Visions the Complete Astrology System"; "Golf";"Bridge Companion" et "Tarot", qui sortiront tous pour Decembre.* ■



VISIONS THE COMPLETE ASTROLOGY SYSTEM

SORTIE PREVUE : DECEMBRE 92
STANDARD : PC • PHOTOS : PC

■ Ce soft vous dévoile les manipulations pour le moins complexes, auxquelles se livrent les astrologues professionnels afin d'explorer les plus profonds recoins du mécanisme psychique humain. Vous pourrez utiliser des données planétaires très précises afin de génerer vous-même des horoscopes. Mieux encore, le programme peut même rappeller des horoscopes de personnalités célèbres, parents et amis. Tout ce que l'on vous demande d'entrer sont les date et lieu de naissance et hop, Vision calcule automatiquement les coordonnées précises de naissance (longitude et latitude) à partir d'un point et fait apparaître une carte du monde à partir d'un quota de villes qui sont dans la banque de données. Avouez que c'est tout de même moins ennuyeux que d'aller se faire tirer les cartes, et surtout beaucoup moins onéreux!

Mais si vous croyez que c'est tout, vous vous fourvoyez! Il y a des multitudes de fonctions parallèles très intéressante developpées dans ce soft. Des preuves, en voilà avec, par exemple, le système "Natal Data" qui détermine très exactement les positions des planètes à partir de la date de naissance et vous révèlera certaines des caractéristiques et aspects qui leur sont propres. "Natal Planet Map" s'occupe, quant à lui, de représenter graphiquement les positions des planètes voisines et parentes de la Terre à partir de la date en question.

Vous croyiez que c'était fini??? Mais vous êtes fou!!! Il y a aussi le système du "Daily Horoscope", un horoscope quotidien qui vous procurera de précieuses informations concernant n'importe quel jour de votre choix.

LIFESTYL

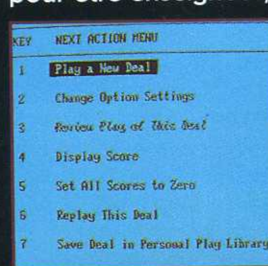
adonna Ciccone
5-1958 at 12:00 AM TimeZone: GMT-6 [Standard Time]
CHARACTER:
The Sun in Leo marks one who has a strong will and great ambition. These people usually enjoy being the center of attention and desire others to think well of them. Their creative accomplishments generally put them in the spotlight, usually outshining coworkers who may become jealous of their proud attitude. Like other Leonians, they are more concerned with picture" than with the numerous small details in life. As ey tend to enjoy being in authority and using whatever means ilable to achieve their desires. Tact should be developed ealing with those the Leonian finds "inferior". extile Jupiter indicates a highly evolved spirituality. These are DEEP. Being very charitable and liking to help others, often dedicate themselves to fields such as medicine, ling, or the clergy.

Vous disposez de fiches de renseignements très précises concernant tous les signes.

BRIDGE COMPANION

SORTIE PREVUE : DECEMBRE 92
STANDARD : PC • PHOTOS : PC

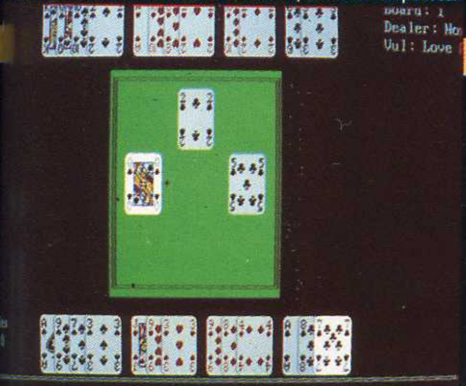
■ Toutes les facettes du jeu sont représentées et sont là pour être enseignées, ce qui fait que si vous êtes faible à certains niveaux du jeu, vous pourrez vous entraîner dans cet aspect bien spécifique et devenir meilleur.

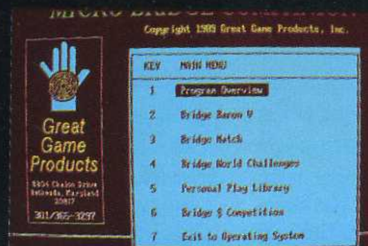


Les joueurs les plus aguerris pourront se mesurer au Baron du Bridge, véritable bête informatique de ce jeu.

Vous avez la possibilité de créer votre propre librairie de parties, pour les

Avec les annonces, les choses se compliquent un peu: c'est l'occasion de montrer vos talents de cartésien, mais aussi de penseur.





consulter à tout instant et, ainsi, jauger tous vos progrès. Vous jouez contre la bécane ou contre un ami et le jeu est présenté exactement comme dans une véritable partie, avec les annonces et toute la procédure de jeu véritable. Annoncé comme l'ultime soft moitié éducatif moitié jeu (bref, de l'"Edutainment"), il a éte écrit par Alfred Seinwold, l'un des plus grands joueurs de Bridge. Sortie pour decembre.

GOLF

SORTIE PREVUE : DECEMBRE 92 • STANDARDS : AMIGA - ST - PC - FALCON• PHOTOS : PC

Ce programme qui se base sur l'analyse se révèle aussi proche que possible des résultats que vous obtiendriez avec un véritable professeur. A la différence des manuels d'instruction de base, l'"Analyste" marche vraiment et débouche sur des résultats concrets. John Jacobs a été un pionnier en matière de technique d'analyse de lancer de balle, de façon à corriger le mieux possible votre swing. Dans ce programme, lui et son collégue sont parvenus à adapter cette technique et toutes les années d'expérience du golf à enseigner aux pros, à l'ordinateur. Vous pourrez, dès à présent, observer la trajectoire exacte d'un swing de golfeur et être à même de repérer toutes les failles et erreurs que l'on fait habituellement. Vous allez pouvoir vous perfectionner à tous les niveaux de ce sport qui devient de plus en plus populaire et disposer d'un tutoriat complet, et vous pourrez même en tirer une copie sur imprimante!! Vous pourrez observer les plus grands joueurs à l'oeuvre, vous rendre sur un parcours spécifique, visionner chaque trou et même, créer votre propre parcours. Là, je sens déjà que les plus réticents commençent à réagir! Car en un mot comme en cent, je vous le dis comme je le pense, pourquoi diable se priver d'un tel plaisir, celui de golfer?! Vous verrez, on devient trés vite passionné par ce sport. Il y a en tout vingt-cinq leçons à parcourir et chaque section est entièrement illustrée. Vous pourrez, en outre, admirer toute une série de screens graphiques des joueurs plus des représentations de ces derniers, dans des poses et techniques variées (trés golf, rassurez vous!!!) afin de vous aider à mieux comprendre certaines postures qu'un joueur doit réaliser. Toutes les techniques du soft sont pleinement documentées. Les joueurs déjà confirmés adoreront! Il y a même un cahier pour prendre des notes. Sortie pour décembre, Ballesteros!

ES

DEREK DELA FUENTE

Le concept d'"Analyste" de golf est une réussite incontestable qui vous verra progresser de parcours en parcours

TAROT

SORTIE PREVUE : DECEMBRE 92
STANDARD : PC • PHOTOS : PC

Grâce à l'intelligence générée par l'ordinateur, vous pouvez poser des questions à des "Diseurs" historiques ou fictifs, comme par exemple Nostradamus, Victoria ou Solitaire.

Vous pourrez également vous exercer aux variances classiques qui comprennent la Croix celtique, les annonces des trois cartes et du Triangle.

Les symboles de jeu utilisés sont universels, tout comme les personnages qui feront travailler votre imagination et mettront votre perception au défi.

Pour la première fois, vous allez pouvoir jouer avec de véritables cartes de Tarot et mieux vous familiariser avec toute la symbolique de celles-ci.

Côté facilité d'accès, vous êtes tout de suite en contact avec les règles complètes du jeu, l'historique du Tarot et des instructions qui rendent ce jeu intéressant et simple à apprendre.



CREATIVE

TEAM HUTCH

SORTIE PREVUE : MARS 1993 • STANDARD : AMIGA • PHOTOS : AMIGA

Les programmeurs de Creative tenaient absolument à écrire un jeu dans le style d'une course de voitures ou de motos. Ils ont donc réunis, sur toutes les bécanes, tous les softs -entrant dans cette catégorie- qu'ils connaissaient, pour voir précisément, ce qu'ils pouvaient faire de mieux ou de nouveau dans un domaine déjà très en vogue. Leur préféré a été Iron Man Stewart, un vieux jeu sur Commodore 64 qui date de 6 ou 7 ans. Team Hutch est donc une course de voitures, mais pas sur des circuits goudronnés, ni même en ville; les courses se déroulent dans la boue, sur des pistes pleines de bosses et d'obstacles, du cross, en fait. Le joueur peut piloter un Monster Truck, une buggy de plage ou des bagnoles de stock car. De très nombreux circuits sont intégrés dans Team Hutch, certains sont uniquement destinés aux courses de vitesse, d'autres vous laissent plus de liberté et de moyens de vous exploser la tronche. Vous devrez sauter par dessus des rivières, vous devrez passer sur des tremplins ou des buttes. Team Hutch est aussi une course tactique; comme son nom l'indique, ce sont des équipes qui s'affrontent, et celles de l'ordinateur ont leur stratégie propre. Par exemple, l'équipe qui se fait appeler Orient Express, passe son temps à vous rentrer dedans, à vous cerner puis à vous balancer dans les décors.







Le mode deux joueurs est, de loin, le plus intéressant mais aussi le plus impressionnant. L'écran se divise en deux, chacun sa fenêtre, et les deux joueurs peuvent faire partie de la même équipe ou bien s'affronter en essayant de cartonner l'autre au maximum et en le propulsant dans tous les sens.
Gareth Davis (programmeur de Suspicious cargo) se charge actuellement de la programmation et Sandra Lloyd, graphiste sur Nintendo, des sprites et des décors.
Techniquement parlant, le soft tourne en 50 images/secondes, ce qui assure une rapidité et une fluidité irréprochables. Les six types de véhicules disposent tous de plus de 250 étapes d'animation chacun. Les véhicules ont été réalisés à l'aide de Sculpt 3D sur Amiga, puis sauvés et retouchés avec DeluxePaint. Ainsi, les rotations des véhicules sont tout à fait exceptionnelles.

CRANOG

SORTIE PREVUE : MARS 1993 • STANDARD : AMIGA • PHOTOS : AMIGA

Cranog est un jeu de rôle / aventure basé sur les légendes Celtiques anciennes et avec des personnages tirés de vieux récits. L'idée du jeu tourne autour d'une quête visant à rouvrir la





voie qui mène aux anciens temps en ramassant et en réunissant les morceaux d'un Talisman. Le monde du jeu est basé sur Tir-n'an-Og, le pays de l'éternelle jeunesse. Les personnages et même les animaux que vous rencontrerez sont extrêmement importants pour le déroulement de l'histoire; ils vous apporteront énormément d'éléments. L'un des groupes de créatures les plus balaises des légendes



EDGE

SEB

Celtiques est composé de démons appelés les Sidhes. Ils ne vous lâcheront pas d'une semelle tout au long du jeu.

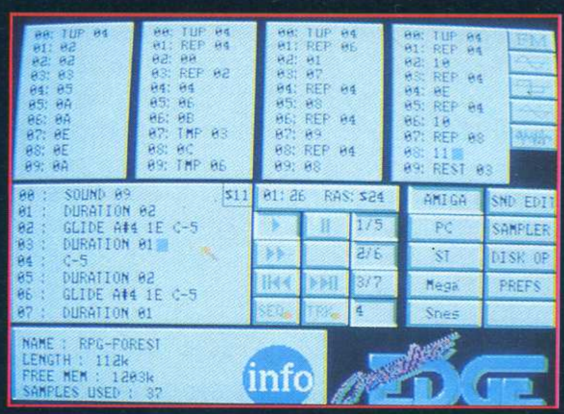


Le style du jeu vient plus du monde de la console plutôt que du monde micro et, dans certaines phases, il tient plus de Gauntlet que du jeu de rôle habituel. L'écran scrolle à 360 degrés et affiche une sorte de perspective très efficace quand vous passez derrière des arbres et des bâtiments. Certaines énigmes à la Monkey island nécessiteront d'être résolues avant d'avoir accès au reste du jeu pour y récupérer des tonnes d'or, de bijoux et des clés qui permettront d'avancer encore.



En plus de ses activités de développement de jeux complets, Creative Edge produit des musiques ordinateurs pour les jeux d'autres éditeurs. Ainsi, ils sont les auteurs des musiques de Guy Spy, Last Ninja 3 et Fuzzball, pour ne parler que des titres les plus récents.

Ces musiques ont été créées à l'aide d'un programme fait maison qui permet de composer sur Amiga et de retranscrire ensuite le tout sur PC, ST, Megadrive et Super Nintendo. Ce qui est une véritable performance, c'est que le fichier des musiques est le même; seuls, les drivers changent; ainsi, pour faire automatiquement les musiques d'un jeu qui sera porté sur plusieurs bécanes, il suffit de la composer une seule fois.



La musique, quand elle tourne dans la bécane, prend un temps machine minimum. Sean Connolly, programmeur chez Creative Edge, travaille à temps plein sur les applications musicales. Il modifie et améliore constamment les drivers déjà existants et en crée d'autres selon les machines qui tombent sur le marché.

Tout ces efforts ont pour but de rendre la partie musicale et sonore d'un jeu, aussi importante dans les esprits que les graphismes ou l'animation.

VROOM - MULTI PLAYER

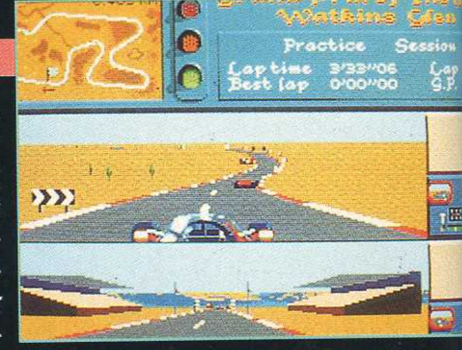
SORTIE PREVUE : 1er TRIMESTRE 93 • STANDARD : ATARI ST • PHOTOS : ST

Il n'y a pas si longtemps, la sortie de Vroom avait redoré le blason de l'Atari ST, le soft était, et reste encore, d'une qualité technique telle qu'il poussait d'un cran en avant les capacités de la bécane, dans le monde du jeu en tout cas. Ensuite, c'était au tour d'un Data Disk de tomber sur le marché, histoire de rajouter quelques circuits et de permettre l'utilisation du joystick dans tous les modes de jeu. Le petit monde de Vroom était déjà bien complet mais c'était sans compter sur l'énergie de Lankhor : le premier trimestre 93 verra la sortie de Vroom Multi Player.



Au programme, tout ce qui était déjà présent dans la version précédente plus un mode deux joueurs sur le même écran et de nouveaux circuits. L'écran est donc divisé en trois parties: en haut, les indications qui ont trait à la course avec le tracé du circuit et les meilleurs temps, puis en dessous, une zone de jeu pour chaque joueur. Par rapport à Vroom normal, appelons l'ancêtre ainsi, la fenêtre de jeu est donc deux fois plus petite en hauteur. Les graphismes ont alors été retravaillés, ou plutôt seront retravaillés; pour l'instant, au stade de la preview, ce ne sont que les anciens graphismes écrasés en hauteur. Les deux joueurs se déplacent simultanément, et le jeu va toujours aussi vite, ce qui veut dire qu'il est très rapide.La partie un joueur a été améliorée encore un peu et l'action est encore plus rapide, à en devenir étourdissante.





Tellement rapide qu'il faudra une sacrée dose d'entraînement pour aller à la vitesse maximum sans se manger tous les arbres qui bordent la route. Les nouveaux circuits intégrés à Vroom Multi Player seront sûrement plus délirants, -avec beaucoup de montées, de descentes et des virages mortels- que les circuits officiels qui étaient disponibles dans les précédentes versions.

A noter qu'une version Falcon, prévue également, devrait permettre à quatre joueur de jouer simultanément sur le même écran. Fabuleux. Le tout en affichage overscan pour avoir une fenêtre de jeu la plus large possible. Nous en reparlerons dès que le développement de cette version aura avancé.

LANKHOR

SEB

SURIYA

SORTIE PREVUE : AVRIL 93 STANDARDS : ST - AMIGA - PC • PHOTOS : ST

Nous vous l'avons déjà présenté rapidement dans les news du dernier numéro, voici Sukiya, le troisième volet des aventures de Jérome Lange. Après le Manoir de Morteville, après Maupiti Island, Sukiya vous enverra au Japon. L'inspecteur que vous incarnez pour la troisième fois, part normalement se reposer dans un monastère pour revoir un vieil ami. Son métier l'ayant malheureusement précédé et son destin ne voulant pas le lâcher, Jérome Lange se verra embarqué dans une nouvelle enquête. Un chimiste très célèbre a été assassiné, dans ce lieu d'un calme et d'une sérénité qui en deviendront inquiétants.

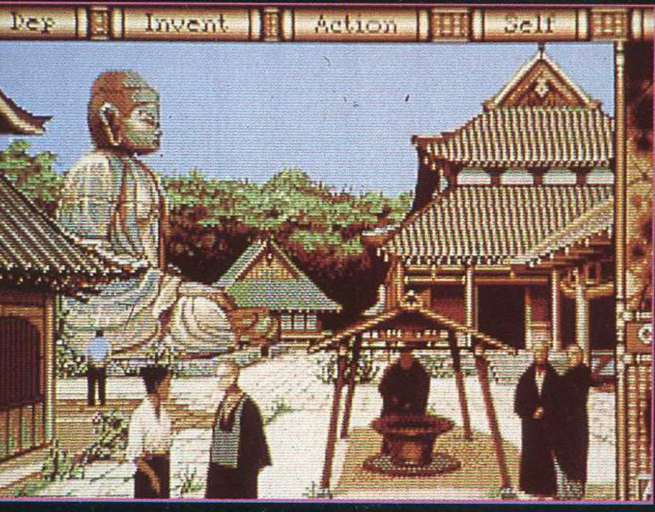


Les graphismes de Sukiya sont tout à fait magnifiques et très réalistes. Quelques animations viendront les égayer, chutes









d'eau, mouvements de feuilles. Pour vous plonger encore plus dans le monde de Sukiya, votre enquête sera accompagnée d'ambiances sonores, de bruitages évolués et de quelques jingles qui ponctueront certaines de vos actions. D'un maniement ultra simple, Sukiya se jouera à la souris à l'aide de menus déroulants: menu objet, menu action et menu déplacement, comme dans Maupitit Island. Dans chaque lieu, les personnages présents sont affichés et vont et viennent à leur guise, sans animation mais avec des effets visuels du type pixellisation.

BLACK SECT


SORTIE PREVUE : FÉVRIER 93 • STANDARDS : AMIGA - ST - PC - FALCON• PHOTOS : PC



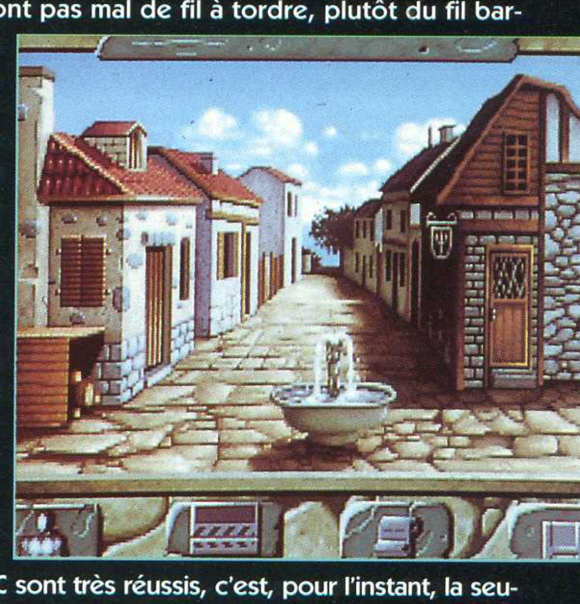
Sous ce titre en Anglais, se cache la version 16 bits d'un jeu déjà réalisé sur CPC il y a de nombreux mois : La Secte Noire.

Bien sûr, cette nouvelle version apporte de nombreuses améliorations par rapport à l'ancienne, mais elle garde approximativement le même scénario.

Une société secrète agit dans les alentours d'un petit village du Périgord Noir. Des disparitions inexpliquées, des villageois terrorisés, suffisent à vous lancer dans une enquête extrêmement dangereuse.



Votre personnage n'en est plus à son coup d'essai; exorciste professionnel, il a l'habitude de ce genre de situations; pourtant, les gens de la «Black Sect» vous donneront pas mal de fil à tordre, plutôt du fil barbelé, en plus, et à retordre, encore.



Là encore, le joueur fera face à des écrans fixes, pas de scolling, votre personnage n'apparaît pas à l'écran mais quelques animations pour chaque écran. Les graphismes VGA 256 couleurs sur PC sont très réussis, c'est, pour l'instant, la seule version que nous ayons vue.

Le jeu est composé de 34 lieux au total et, dans chaque écran, le joueur devra déployer des trésors d'imagination pour trouver toutes les astuces cachées.

Des musiques d'ambiances plus des bruitages échantillonnés seront intégrés à Black Sect.

Une fenêtre de texte en bas de l'écran vous décrira les sens et commentera certaines de vos actions; 16 actions possibles au total, auxquelles vous accédez par l'intermédiaire des icônes placés sous la fenêtre de texte.

KRUSTY'S F

■ Eh les mecs, les Simpsons sont de retour dans un jeu pour le moins croustillant. Dans ce nouvel épisode, c'est au tour de ce cher Krusty d'aider notre famille chérie qui se trouve subitement envahie par des tonnes de rats tous pourris qui infestent la baraque, de la cave jusqu'au grenier. Coup de bol, Krusty ne peut pas encadrer ces sales bestioles et, avec la participation de tous les membres de la famille Simpsons, il se lance dans une immense campagne de dératisation. Mais les Simpsons, forts de leur succès télévisé, ont gagné un maximum du poignon et ont fait construire une habitation monstrueuse, composée d'un nombre de pièces complètement délirant. Bonjour la galère! Comme vous l'aviez compris depuis longtemps, vous incarnez ce zigoto de Krusty's. Mais les Simpsons sont un peu tordus d'esprit et, plutôt qu'aller acheter de la "mort aux rats" dans la droguerie du coin, ils mettent en place tout un tas de bordel carrément débile afin d'exterminer la vermine. Votre rôle consiste à dérouter les rats de leur chemin et à les diriger sur



Rien à dire, la cave est infestée de rats. Malheureusement pour vous, il n'y a pas que ça! Les piafs sont super chiants, mais notre héros favori ne perd pas le sourire.



Une pièce comme tant d'autres. Ce n'est pas une maison, c'est une véritable usine! Il y a tellement d'endroits à visiter que l'on ne sait plus où donner de la tête.



Voilà un exemple de passage secret! En fait, elle n'est pas vraiment secrète cette satanée porte, mais y parvenir relève d'un véritable exploit!



Krusty est au milieu d'une miriade d'étoiles. Cela lui arrive chaque fois qu'il se prend une prune dans le nez. Les stremons présents à l'écran sont horriblement agaçants, mais votre perspicacité et votre courage en viendront à bout.



La glace ne lui facilite pas la tâche, ça dérape de tous les côtés. Le ressort, juste à sa gauche, le propulse vers le 7ème ciel. Moi, je me pose tout de même une question: les Simpsons vivraient-ils sans chauffage? A moins qu'il ne s'agisse du frigo de Claude? Le doute est en moi!



Chouette, des munitions! Enfin, vous allez pouvoir en foutre plein la tronche à vos adversaires. Mais ne les usez pas à tort et à travers car elles se font relativement rares.

UN HOUSE

LORD CASQUE RION

l'un des pièges du tableau. Pour mener à bien sa mission, Krusty peut ramasser divers objets comme des blocs de pierre ou des tuyauteries, dans le but de construire des escaliers à rats ou des ratons tunnels. Bien entendu, les rats se font avoir comme au fond d'un bois. Lorsqu'une de ces méchantes bébêtes pose la patte sur le piège, ça déclenche un mécanisme tout aussi tordu que les Simpsons et les rats se retrouvent écrabouillés en moins de deux. Dans les niveaux plus avancés, vous devez, en plus, découvrir des passages secrets et surtout éviter des serpents, des gouttes d'eau ainsi que toutes sortes de monstres loufoques qui ne pensent qu'à bouffer Krusty. En revanche, vous pouvez vous trimbaler au milieu des rats, cela n'a aucun effet néfaste sur votre organisme. Pour se débarrasser des ennemis, Krusty ramasse, de temps à autre, des munitions qu'il leur lance dessus. Pour changer d'étage, le clown doit emprunter les plates-formes mouvantes prévues à cet effet. Mais Krusty est un clown très drôle et lorsqu'il ne fait rien (quand vous roupillez devant l'écran), il smurf comme une bête. Le changement de pièces s'effectue à l'aide de portes mais certaines d'entres elles sont fermées à clé et l'on ignore où elles sont. Remarquez que le jeu serait vraiment débile si l'on connaissait leur emplacement. Vous imaginez un peu comme ce serait con? Mais rassurez-vous, elles sont bien cachées. Les graphismes sont adorables avec des couleurs de très bon goût, rappelant fortement les versions consoles de ce soft. Le scrolling, légèrement saccadé, finit par fatiguer les yeux, mais il ne s'agit là que d'une préversion (ouf!) Malgré qu'ils ne soient pas paralaxes, les murs sont remplis d'effets spéciaux qui pourraient tromper un néophite en la matière. Mais on ne nous la fait pas à nous! En revanche, la musique est on ne peut plus stressante à la longue et il vaut mieux jouer sans. Côté bruitage, c'est plutôt pauvre mais très agréable. Espérons que la version finale corrige quelques-uns de ces défauts. Mais quoi qu'il en soit, on va bien s'amuser les gars!

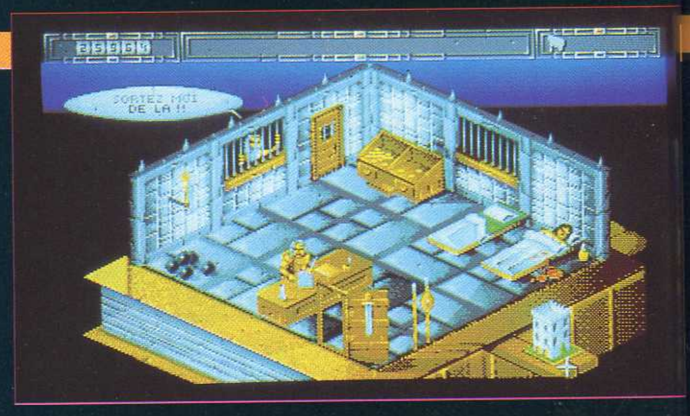


C'est lui Krusty. Après chaque fin de niveau, il vient en personne vous délivrer le code de sauvegarde pour le niveau suivant. Quel sacré clown ce Krusty!

KRUSTY'S FUN HOUSE	
SORTIE PREVUE : FEVRIER	EDITEUR : ACCLAIM
	STANDARDS : AMIGA
	PHOTOS : AMIGA



Les bâtiments "actifs", de 7 types différents, peuvent être visités. Ici, la grange dans laquelle sont stockées les marchandises et les vivres pour l'hiver.



La caserne permet de gérer les hommes destinés à conquérir de nouveaux territoires. Le type, dans le coin droit, est dans un sale état.

GENE

■ L'histoire se déroule dans un royaume magique. Vous incarnez le prêtre Agora. Des siècles avant que ne commence la partie, vivait un prince qui tomba amoureux d'une belle traîtresse. Pour mériter son amour, il déroba, sur sa demande, les trois joyaux magiques qui faisaient la fierté des habitants et garantissaient la paix du royaume. Dès qu'il eut ouvert le tombeau du dieu Neort, ce dernier se fâcha et sa colère déferla sur le royaume. On l'aura compris, vous devrez réparer les pots cassés et, surtout, retrouver les 3 joyaux. Cela dit, le jeu est vraiment très très prometteur et, en dépit de l'aspect déja vu, genre "Popumonger" et "simvilisation", de nombreuses options permettent, sans trop s'avancer, de s'attendre à découvrir prochainement un méga hit. Dans Genesia, tout est géré très finement. La partie, qui se déroule sur une centaine d'années, permet cependant de faire évoluer ses ouailles ainsi que la technologie. Pour cela, on doit d'abord inventer un objet, ce qui revient à l'ingénieur. Ensuite, ce dernier demande une certaine quantité de bois et de métal. Il faut alors mettre les bûcherons et les mineurs au travail. C'est là que le jeu dévoile toute sa finesse car ces opérations vont agir sur le climat. Si trop d'arbres sont coupés, il est probable que le temps changera. Autre exemple, si les champs sont mal exploités par les paysans, la nappe phréatique sera touchée et l'eau ne tardera pas à faire défaut. Plusieurs catégories de personnages peuvent ainsi être gérées: paysans, bûcherons, forgerons, militaires, menuisiers, etc.
Si l'on ne s'occupe pas d'un personnage, il continuera sa vie, se mariera, aura des enfants, etc. De fait, si la vie devient trop dure, la natalité baissera. C'est très important car un autre aspect du jeu (non développé dans cette préversion), concerne les combats: il faudra guerroyer et prendre des territoires à l'ennemi. L'ennemi? Oui, car on pourra jouer à trois joueurs (humains/ordinateur).
Côté graphisme, le jeu est superbe et les bruitages, très mignons, sont gérés en fonction de la distance. Ainsi, plus l'on s'approche de l'eau et plus on l'entend. Il y a aussi de nombreuses autres options: météo tenant compte des saisons, maladies, foudre, etc. Bref, voilà un jeu fort attendu.



Jingle bells, jingle bells ! Suivant les saisons, le décor change et plus fort encore, les bruitages.



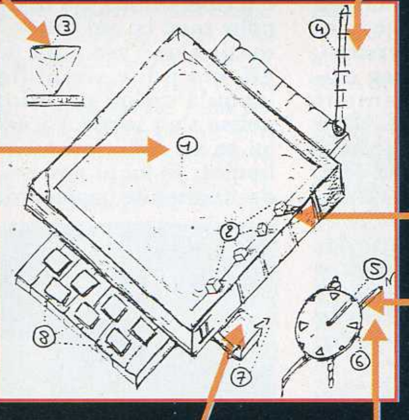
A chaque changement de saison, un écran de ce type informe le joueur de la marche inexorable du temps.



L'écran principal, qui sera probablement retravaillé d'ici la sortie du jeu, fait confusément penser à un jeu célèbre. Qu'importe, dès sa sortie, Genesia éclipsera ses illustres prédécesseurs



DEREK DELA FUENTE



Lorsque vous déplacez le curseur sur le monde, le blason indique à quel joueur appartient le terrain.

Au centre, cette carte détaillée montre votre monde, secteur par secteur. Naturellement, c'est animé.

Ces options diverses ne sont pas encore toutes actives.

Suivant les saisons et la météo, les températures varient.

Les dés symbolisent le nombre de points de déplacement et d'action disponibles.

L'horloge indique le temps imparti à chaque joueur.

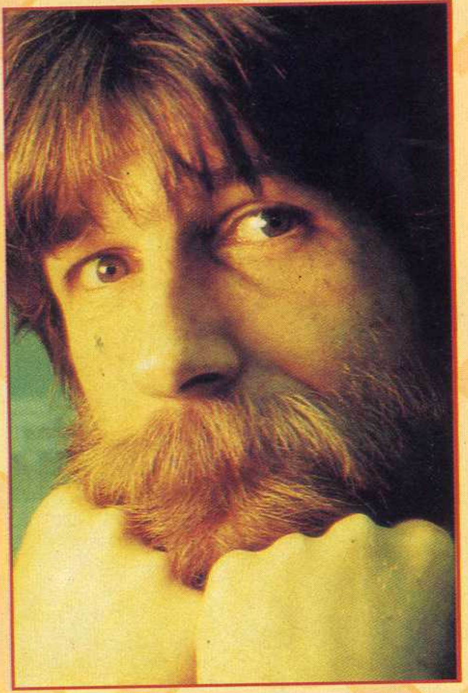
Ici, s'affiche le type de construction à réaliser.

Les encoches servent à se déplacer sur le monde (on peut aussi utiliser la carte générale, non représentée ici).

GENESIA SORTIE PREVUE : FEVRIER	EDITEUR : MICROID
	STANDARD : AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

INTERVIEW
Johan Robson
Scénariste de KGB

PROPOS RECUEILLIS PAR LE CAMARADE SEBOV



KGB vient de sortir. Le mois dernier sur PC et, plus récemment, sur Amiga, testé dans ce numéro d'ailleurs. C'était l'occasion de rencontrer le scénariste de ce jeu d'aventure exceptionnel.

Pourquoi ce thème du KGB? Cela vient-il d'un intérêt personnel?

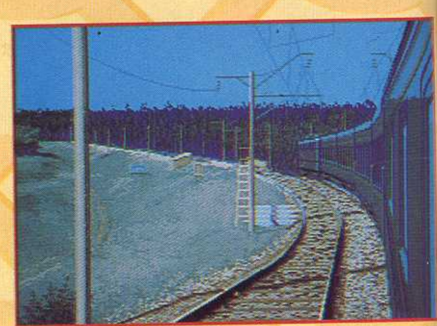
C'est Virgin, aux Etats-Unis, qui voulait un jeu sur le KGB parce que le titre KGB leur plaisait. Le système de vente aux Etats-Unis est très particulier, ils vendent par catalogue, donc il faut que le titre du jeu te prenne à la gorge et s'impose. J'imagine qu'ils passent leurs journées à chercher des titres.

Le titre a été imposé et l'on m'a proposé au départ, comme scénario, un agent Américain qui essaie d'infiltrer le KGB. On a déjà vu cela cent fois, alors j'ai dit non. Il y a tout de même cette petite tendance aux Etats-Unis: il faut qu'il y ait un américain qui casse quelques gueules, qui casse quelques têtes Russes avant de rentrer chez lui. Je ne leur en veux pas, c'est comme ça. J'ai alors pensé: autant que le joueur soit le Russe, fasse partie du KGB et que l'on essaie de ne pas trop s'axer dans le rentre dedans. En fait, essayer de faire quelque chose d'un peu plus humain. Ils ont accepté tout de suite, disant que c'était une bonne idée; pour dire qu'ils ne sont pas trop têtus, quand même.

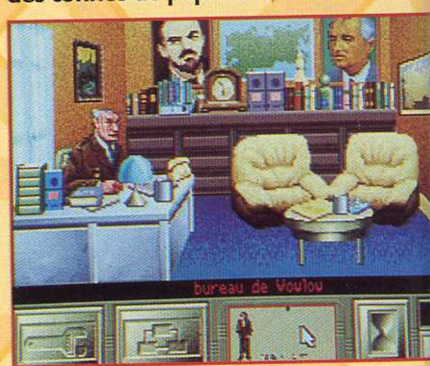
Quelle part du boulot as-tu prise exactement dans le développement de KGB. Uniquement l'écriture du scénario avant que la programmation ne démarre?

Avant de commencer, nous avons beaucoup discuté sur le style et le genre du jeu. Le fait que ce soit un jeu d'aventure à écran fixe a été également imposé. Donc, pas d'animation, pas d'arcade. Il y a eu quelques exigences au départ; on a également pensé qu'il serait peut-être bien d'animer un petit peu, d'afficher le bonhomme un peu comme dans les jeux Lucas ou Sierra (le héros se balade). Parce qu'on avait peur qu'un jeu avec écran fixe fasse fuir les trois quarts des joueurs et que le jeu soit peut-être austère. Mais Virgin n'a pas voulu, ils ont insisté pour que ce soit dans le genre du produit que l'on a, en fait, maintenant.

On se réunissait avec Yves Lamoureux, le programmeur, et Michel Rho le graphiste pour se mettre d'accord sur le système du jeu; sur ce que l'on allait pouvoir mettre dedans car sinon, il était impossible d'écrire le scénario. Il faut connaître les limitations techniques.



Après cela, Yves qui est un type très doué, a fait un moteur, un système pour écrire des scénarii directement. Cela ressemble à du basic mais ce n'en est pas et, en principe, ça permet à un scénariste de faire une grande partie du boulot. Avec ça, on a la possibilité de tester tout, à tout moment, pour chercher les anomalies. Vérifier où se trouve un objet, connaître la position d'un personnage. Mais je suis un idiot pour tout ce qui touche à la programmation et Yves a dû faire d'énormes efforts pour simplifier ce moteur jusqu'à ce qu'un idiot quelconque puisse s'en servir. J'ai été plus fort que lui et, en fait, c'est lui qui a fait tout le boulot. Je lui ai envoyé des tonnes et des tonnes de papiers manuscrits.







Quel genre de doc fournissais-tu au programmeur? Des pages et des pages d'explications? Des petits dessins sur des nappes de restaurants?

Au tout début du projet, j'ai écrit le scénario, un polar qui a pour cadre le KGB. Bien sûr, je ne me suis pas amusé à écrire un roman avec toutes les descriptions, j'ai juste fait le squelette, la structure. Mais pour faire un squelette j'ai besoin d'écrire, je ne peux pas faire cela d'une façon trop scientifique. J'écris beaucoup, je balance toutes les idées. Justement, le problème que j'ai ensuite, c'est de transformer ce que j'écris en structure capable d'être digérée par un ordinateur.

Ce qui diffère dans un jeu d'aventure, par rapport à un roman, c'est justement l'arborescence. Il faut la prévoir dès le départ; ainsi, on ne ressent pas l'arborescence collée par dessus une histoire qui existe déjà mais faisant partie intégrante du scénario.

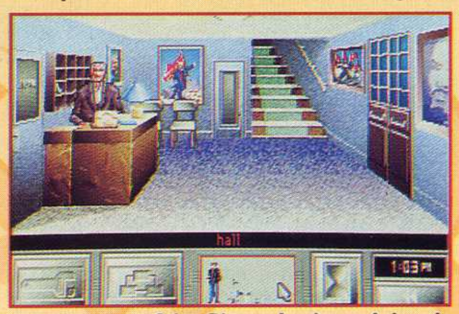
J'ai tout traduit en une sorte de basic écrit à la main, basic manuscrit que j'ai filé à Yves et c'est lui qui a fait le sale boulot. Il a pris mon boulot à moi, qui était quand même vaguement écrit sous forme de langage vaguement informatique, avec des «if», des flags. Yves se débrouillait alors pour en faire quelque chose de supportable pour la bécane, mais de temps en temps, il me téléphonait pour me dire que telle ou telle chose n'allait pas parce qu'elle sortait du cadre fixé. C'est le problème des cas exceptionnels qui obligent le programmeur à rajouter 50 Ko de programmes pour traiter un seul petit cas dans le jeu. Les programmeurs n'aiment pas beaucoup cela.

J'admire beaucoup Yves. C'est un type avec des capacités de programmation extraordinaires qui s'est contenté, pendant des années, de faire des adaptations et, quand on lui a proposé de faire un jeu de A à Z, il s'est retrouvé avec KGB qui n'a rien d'excitant techniquement pour un programmeur. Yves aurait préféré programmer un jeu d'arcade comme Sonic, très certainement.

As-tu suivi l'évolution du programme ou t'es-tu contenté de balancer ton scénario et d'attendre la sortie?

Les choses ont été assemblées plutôt tard; ce qui est difficile dans un projet comme celui là, c'est le timing. Le graphiste, par exemple, travaille beaucoup plus vite que les autres; souvent, il se trouve à attendre qu'on lui dise ce qu'il devait dessiner ensuite.

Chaque membre à un droit de regard,



sur tout, en fait. Si quelqu'un n'aimait pas une partie du scénario, c'était très simple: on m'en informais et je piquais ma crise; soit on modifiait, soit on gardait.

Y a-t-il des scènes que tu avais écrites et qui ont disparu?

A un moment, le personnage rencontrait un jeune homme dans un bar et pouvait partir avec lui, disons dans sa chambre. Virgin USA a tenu à ce que ceci soit retiré lors du test; par contre, les autres membres de l'équipe n'avaient rien dit. En fait, quand c'est caché dans le reste du scénario tout le monde ne le voit pas, il n'est pas évident de le remarquer. Quand c'est graphique, on le voit tout de suite; c'est à l'écran et personne ne peut le louper. Le jeu est passé chez les testeurs, dont le travail est justement de tout remarquer.

Mais Phlippe Ulrich n'est pas du genre à faire la police, c'est pas du tout son style de faire chier les créateurs.



Tous les jeux créés par l'équipe Cryo, récemment ou avant qu'elle ne s'appelle ainsi, sont toujours un peu en dehors de la norme, toujours très originaux. C'est une démarche volontaire pour sortir du lot?

Je crois qu'il y a plusieurs créateurs là-dedans qui ont une personnalité assez forte, qui ne font pas trop de jeux, donc, qui ne se trouvent pas coincés dans une routine épuisante. Je sais que quelqu'un comme Didier Bouchon passe un nombre incalculable d'heures pour savoir où positionner un pixel, savoir quelle couleur lui donner. Il rend tout le monde fou furieux, il est trop perfectionniste.

Tu as travaillé sur combien de jeux?

En tout, très peu. Le premier que j'ai fait, avec un copain, s'appellait Harry & Harry, sur CPC, édité par Ere. L'idée astucieuse était de faire en sorte que le méchant soit multiple. Puis il y a eu Crash Garett.

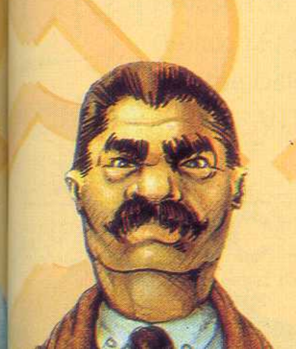
Pour Harry & Harry, je n'étais pas seul à faire le scénario, j'étais avec Jean-Marc; j'ai fait les graphismes et il a fait le programme. Pour Crash Garett, j'ai fait les graphismes aussi. Parce que je ne trouvais personne d'autre pour le faire.

Ensuite, il y a eu Kult. J'ai bien aimé l'histoire et les personnages que j'ai dû créer pour ce jeu.

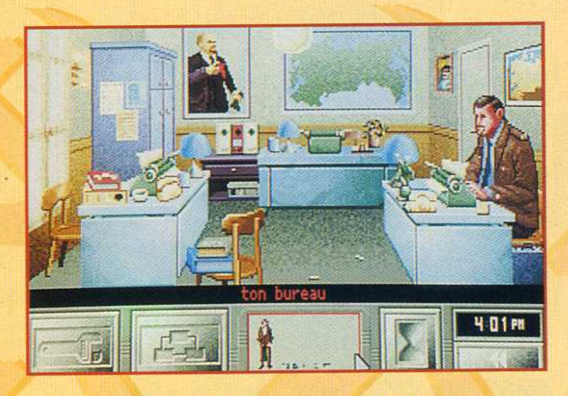
Est-ce que tu as un ordinateur chez toi et est-ce que tu joues?

J'ai un Atari, un vieux, un très vieux modèle. Mon écran couloir a pété il y a deux ans, donc, je ne joue plus sur Atari. J'ai un Mac qui me sert pour écrire, j'aimerais beaucoup jouer sur Mac mais je n'ai pas le pognon pour







m'acheter des jeux. Et si j'avais du pognon, je m'achèterais plutôt des jeux de plateaux. Je ne crois pas que les jeux soient vraiment pour moi, ou alors un jeu d'action qui me conviendrait, mais je n'en ai jamais trouvé; ou bien le jeu d'aventure classe mais je n'en ai jamais vu; ou encore un wargame formidable mais je n'en ai jamais vu non plus.

Et KGB, y jouerais-tu si tu n'avais pas écris le scénario? Est-ce que c'est le genre de jeu d'aventure classe que tu recherches?

Il est évident que quand je fais un jeu, je vise un petit peu le genre de jeu auquel je voudrais jouer moi-même. Est-ce que je jouerais à KGB? Je pense que oui. J'ignore, par contre, si j'arriverais jusqu'au bout.

КРАСНОЙ АРМИИ
-СЛАВА!

Quand on joue à KGB on est plongé dans une ambiance qui est tout à fait à l'image de la Russie actuelle. Tu connais bien le pays?

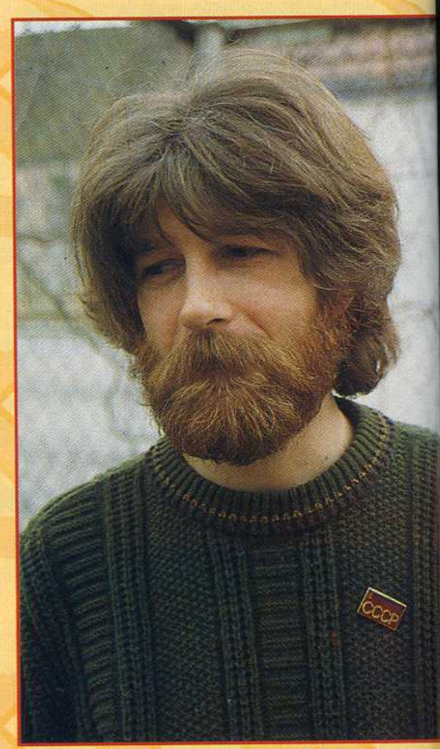
Tous les clichés sur la propagande, sur le parti, sur les communistes, je les ai mis dans la bouche d'un collègue du joueur. Chaque fois qu'il essaie d'avoir une conversation, cela tourne au slogan. Mais à part ça, j'ai essayé d'éviter de faire en sorte que tous les Russes soient des robots. Parce qu'il se trouve que j'aime bien tout le monde, pas spécialement les Russes, mais tout le monde; je n'ai strictement rien contre le KGB. Le KGB couvre beaucoup de choses, j'imagine qu'il y a eu énormément de très bons KGBistes, comme il y a eu des salopards de la pire espèce. Les gens sont rentrés au KGB comme aux PTT...Non, quand même, j'exagère... Et dans le lot, il y a eu du bon et du mauvais. Certainement beaucoup de patriotes; il se trouve que j'ai une haine du patriotisme, mais je le respecte quand même.



Maintenant que KGB est sorti, sur PC, sur Amiga, est-ce que tu travailles déjà sur un autre projet?

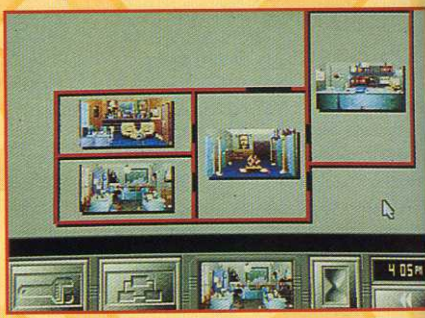
J'ai toujours des idées un peu trop tard. J'ai proposé de faire un jeu sur Dracula, une adaptation du livre. J'ai même commencé à bosser sur le scénario et, deux semaines plus tard, j'ai appris que Coppola allait en faire un film et qu'il y avait sûrement une société sur le coup. J'ai laissé tomber. Ce genre de problème m'est arrivé à plusieurs reprises. Je voulais faire un jeu sur Robin des Bois, cela recoupait l'un de mes grand projets: faire un jeu de cape et d'épée. C'est un genre qui n'a pas été trop exploité dans le domaine des jeux. D'artagnan, Notre Dame de Paris, faire un affreux mélange pour faire voyager le joueur au maximum. Mais là, ce serait plutôt un jeu d'action, avec un scénario solide, bien sûr; mais maintenant que j'ai exposé l'idée, quelqu'un va me la piquer, tu vas voir!

Sinon, il y a plusieurs projets informatiques chez Cryo, encore théoriques pour l'instant. Mais actuellement, nous ne savons pas encore si nous allons nous investir complètement C'est en suspens, cela dépend d'un autre évènement, mais je ne peux pas encore en dire plus...



JOHAN ROBSON, AVEC LA TENUE DE TRAVA QU'IL A UTILISÉE POUR ÉCRIRE KGB, BADG CCCP EN AVANT.





PHOTOS DU JEU TIRÉS DE LA VERSION PC.



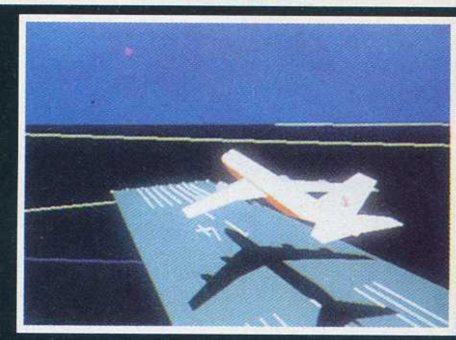
FLIGHT ASSIGNMENT: A.T.P.™

(Airline Transport Pilot)

LA 1ère SIMULATION DE VOL COMMERCIAL









PRODUITS DISTRIBUÉS EN EXCLUSIVITÉ PAR INNELEC
(Version Française)
45, Rue Delizy
93692 PANTIN CEDEX

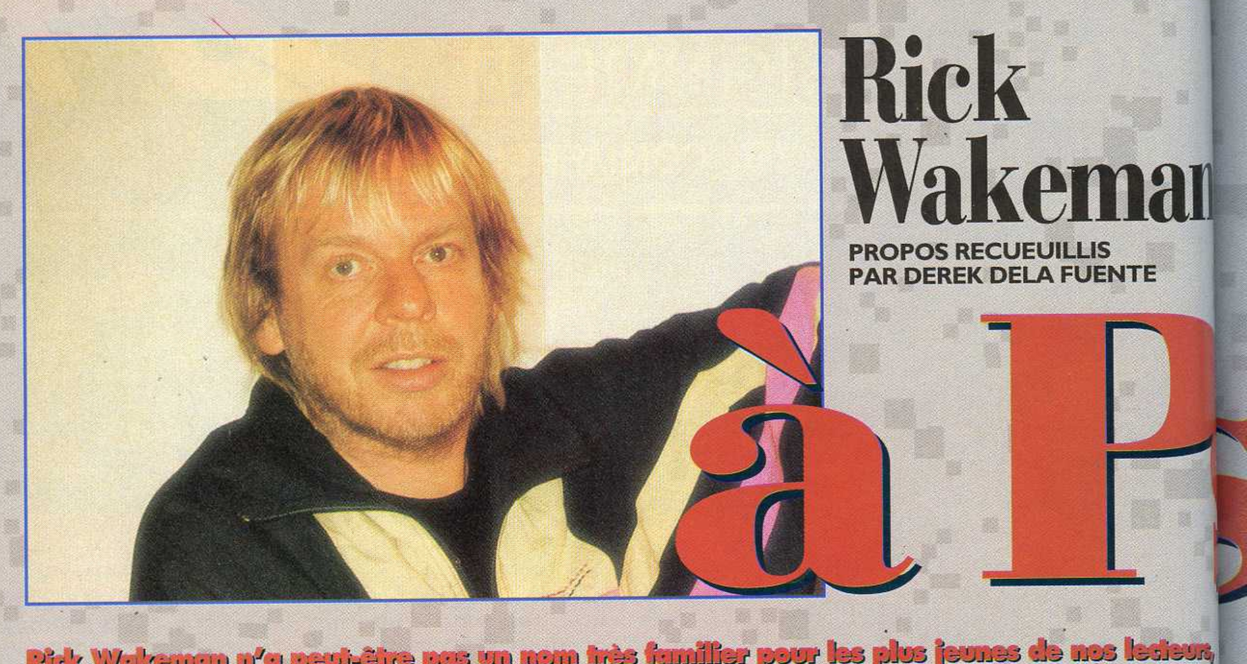
POUR LA PREMIERE FOIS SUR VOTRE COMPATIBLE PC, VOUS VOUS RETROUVEREZ AUX COMMANDES D'UN BOING 747, 737, 767 OU D'UN AIRBUS A 320, PLANS DE VOL REPORTS METEO... A L'APPUI.

BIENVENUE DANS L'UNIVERS DES GRANDES COMPAGNIES AERIENNES

the Computer Flight people
subLOGIC®
501 Kenyon Road
Champaign, IL 61820

NOUVEAU : DECOUVREZ AVEC LES SCENERY DISK COMPATIBLES AVEC ATP ET MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS DE VOL : SONT DISPONIBLES : GREAT BRITAIN SCENERY COLLECTION - INSTRUMENT PILOT'S SCENERY (WEST US et EAST US) ET NEW FACILITIES LOCATOR CHEZ TOUS LES BONS REVENDEURS POUR IBM PC et TANDY.

INTERVIEW



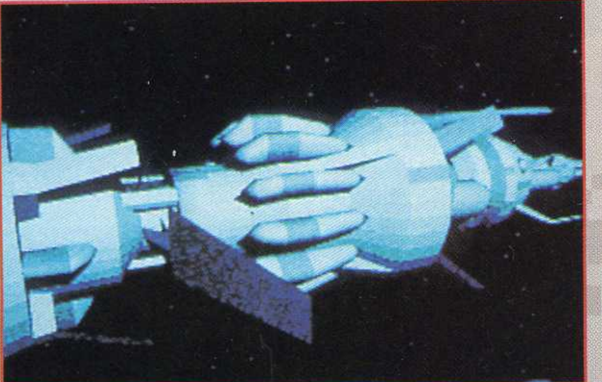
Rick Wakeman à Ps

PROPOS RECUEUILLIS
PAR DEREK DELA FUENTE

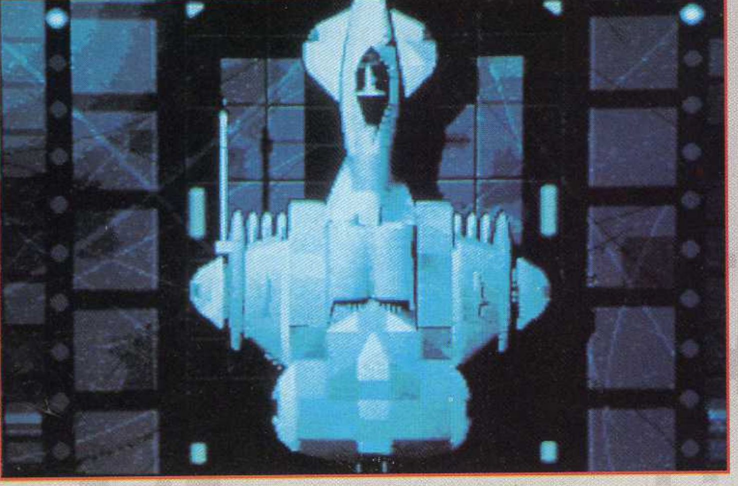
Rick Wakeman n'a peut-être pas un nom très familier pour les plus jeunes de nos lecteurs, mais, dans le milieu des années 70, il faisait partie du groupe Yes et, avec son imper d'argent, il était considéré comme l'un des meilleurs claviers de l'époque. Ces dernières années, il n'a pas arrêté de tourner avec son propre groupe, jouant des mélanges de musique classique et de rock, montrant son vaste répertoire aussi bien expérimental qu'expérimenté.
Il y a plus d'un an, sur un salon, j'ai rencontré Rick et je lui ai demandé une interview. Pas seulement parce qu'il est l'un de mes héros, mais aussi parce que j'étais curieux de savoir pourquoi il se trouvait dans un salon informatique. Après la sortie de l'interview dans la presse, j'ai été contacté par Psygnosis, je leur ai alors donné le numéro de téléphone de Rick.
Récemment, j'ai revu Rick qui m'a alors appris qu'il mettait la touche finale sur les musiques d'un projet Psygnosis CDTV/CD ROM, il y avait alors matière à une autre interview.

IL ME SEMBLE QUE LES CHOSES ONT BIEN AVANCE DEPUIS NOTRE DERNIERE ENTREVUE?

Oui, depuis j'ai été contacté par Psygnosis et je leur ai déjà rendu visite plusieurs fois à Liverpool. En peu de temps, entre chacune de mes visites, ils se sont développés de façon incroyable. La dernière fois que je me suis rendu chez eux, il devait y avoir environ 150 personnes qui bossaient là-bas.



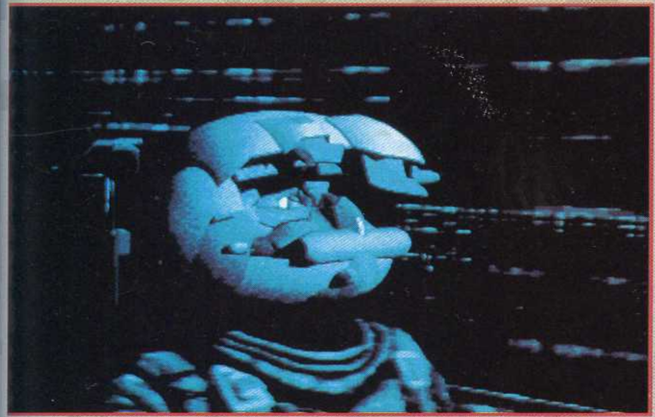
La chose la plus délirante que j'ai pu voir, c'était un programmeur en train de créer de nouvelles villes incroyables. Le chef de projet est arrivé et il a demandé au programmeur d'afficher une nouvelle ville. Cela a pris environ une minute à s'afficher et l'on a demandé au programmeur pourquoi c'était si long... Les gens dans cette boite sont si professionnels, ils sont toujours à la recherche de la perfection, toujours à vouloir des améliorations là où d'autres se seraient contentés du résultat déjà obtenu.
Il est très intéressant d'être contacté par des compagnies de développement de softs. Deux ou trois autres sociétés à qui tu as donné mon numéro de téléphone m'ont appelé, j'ai choisi Psygnosis parce qu'ils étaient les seuls capables d'aller plus loin que les 4 pistes sonores imposées par le hardware.
Quand je me suis rendu chez Psygnosis, je fus très étonné de constater qu'ils en savaient plus sur ma musique que ce que je pouvais attendre. Au détour d'une conversation, j'ai cru comprendre qu'ils pensaient que mes honoraires allaient être exorbitants. Parce que j'ai bossé sur de nombreux films, ils doutaient vraiment que j'allais accepter de bosser pour l'un de leurs projets.



Je pense vraiment que le CD Rom constituera la prochaine grande extension de l'industrie de la musique. J'apprécie déjà grandement que le CD Rom ait beaucoup d'importance, mais je pense que le monde du CD Rom sera de plus en plus imposant et je veux absolument participer à ce développement. Je suis prêt, à bosser pour un projet, même en échange de petits honoraires si je crois vraiment en ce projet.
J'ai décidé de bosser sur le projet Microcosm. Quand le produit sortira sur le marché, Psygnosis souhaite que les gens restent bouche bée jusqu'à ce que leurs mâchoires en tombent. Quand je leur ai rendu visite la première fois, ils savaient

De Yes
Psygnosis

exactement ce qu'ils attendaient de moi. Je suis revenu très excité de notre dernière rencontre, la semaine dernière. En effet, je dois préparer 9 ou 10 minutes de musique pour le programme qui sera prêt dans la première semaine de janvier. Ils bossent encore sur les graphismes et, très franchement, quand je les ai vus je pensais qu'ils étaient terminés, mais là-bas ils disent qu'ils ont encore beaucoup à faire dessus. Leur plan pour le programme est extrêmement précis. Du coup, je sais exactement comment je veux faire sonner la musique. Je vais écrire trois sections musicales et j'ai quelques suggestions pour d'autres musiques à inclure. Nous bossons exactement comme pour une musique de film plutôt qu'une musique de jeu. Musicalement, nous pouvons aller beaucoup plus loin grâce au CD, sans aucune restriction. Pas de restriction de mémoire, notamment. Pour moi, c'est une grande étape, comme voir le premier auquel on a participé.
Ces derniers mois, j'ai reçu des videos, des graphismes imprimés, des compte-rendus sur papier, sans arrêt. Dès qu'ils ont quelque chose de nouveau à présenter, ils me l'envoient.



QUE PENSEZ-VOUS DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDEO?
L'industrie de l'ordinateur et l'industrie de la musique sont de plus en plus proches. La technologie avance si vite qu'il est difficile de suivre tout ce qui se passe. Personnellement, après ma tournée, je vais trouver un cadeau de ma femme à la maison. J'ignore si ce sera un CDTV ou un CD Rom, mais je suis très excité.
J'aimerais faire des tonnes de musiques pour le monde des ordinateurs, et je ne vois aucune raison qui empêcherait que ces machines entrent dans ma vie. Je voudrais créer mon propre atelier de sons et alimenter les éditeurs de jeux avec mes musiques. L'industrie du jeu est bien plus grande que celle de la video et même plus imposante que certaines parties de l'industrie de la musique. Nous faisons vraiment face à la première étape de la fusion de ces deux mondes, de ces deux industries. Quand je suis revenu de ma première visite chez Psygnosis, j'étais avec mon fils de 18 ans qui est complètement impliqué dans le monde des ordinateurs. A cet âge, vous n'êtes pas facilement impressionné parce que cela fait totalement partie de la culture jeune; pourtant, il avait du mal à croire ce qu'il avait vu là-bas. Il est très bon musicien, participe à mes tournées et nous avons discuté de l'idée de bosser pour les jeux videos; il était enchanté.
Tout dépend du succès de Microcosm maintenant. Nous avons vraiment passé du temps pour produire des musiques de qualité très professionnelle. Je ne vois vraiment aucune raison pour que Microcosm ne soit effectivement pas un succès.
Je dois dire qu'il y a tout de même de très bonnes musiques sur ordinateurs, même en restant dans les limitations techniques des machines. Si nous créons un système musical, des boites à outils, nous pourrons utiliser des musiciens extérieurs et adapter leurs créations aux différentes bécanes et aux différentes parties d'un jeu. Il n'y a que très peu de domaines où vous pouvez sentir vos progrès, la musique, tout particulièrement quand on la relie on monde des ordinateurs qui va tellement de l'avant, qui évolue sans arrêt.

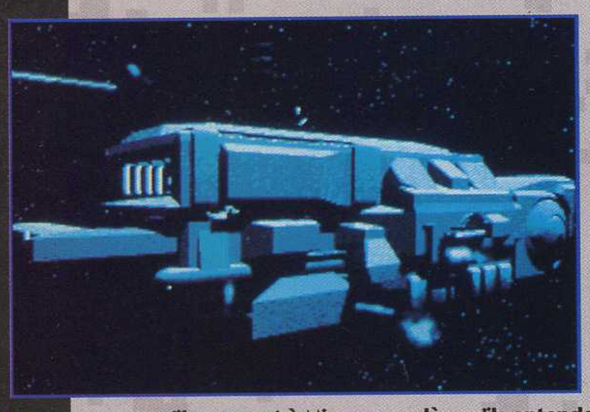


VOTRE NOM N'EST PAS TRES CONNU DU PUBLIC JEUNE, VOUS AVEZ DONC UNE NOUVELLE CIBLE A ATTEINDRE AVEC VOTRE MUSIQUE.
Ah, je n'avais pas pensé à ça. Je pensais davantage au fait que la qualité des musiques serait exactement la même que pour des CD audios classiques. Je voudrais donc faire des packagings complets. S'il y a, disons 10 minutes de musiques pour Microcosm, je reprendrais les thèmes principaux pour les développer et en faire 55 minutes de musiques à mettre sur un CD de musiques qui pourrait être en vente, séparément d'ailleurs.

COMMENT EST-CE QUE VOUS TRANSMETTEZ VOS MUSIQUES A PSYGNOSIS? SUR CASSETTES?
Non, sur DAT (cassette audio digitale). Comme dans l'industrie musicale classique, quand on fournit un master pour qu'il soit dupliqué sur CDs. Je dispose des machines qu'il faut dans mon propre studio. Je procède exactement de la même façon quand je travaille pour un CD commercial classique.







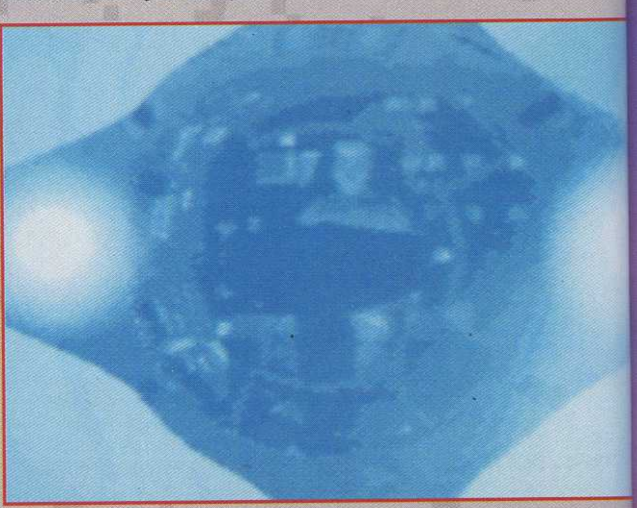
J'ai bien regardé Microcosm. La musique doit être interactive avec le jeu, mais aussi associée. L'intro du jeu est tellement excellente, les graphis-mes sont tellement bons que la musique doit être superbe, elle aussi. je veux que les gens pensent à Microcosm dès qu'ils en voient une image, mais aussi qu'ils pensent à Microcosm dès qu'ils entendent la musique.
J'ai essayé d'écrire la musique en tenant compte du fait que les gens la quitteront en différents points pour avancer dans le jeu ou pour passer à la séquence suivante.
Je vais aussi écrire de nombreux petits thèmes musicaux, pour que Psygnosis puisse les placer un peu partout dans le jeu. Tous réalisés avec une grande qualité digitale.

QUEL GENRE DE PROGRAMMES UTILISEZ-VOUS?

J'utilise généralement des programmes comme Cubase; mes enfants, par contre, utilisent des jeux. Un de mes enfants âgé de 6 ans a réussi à me persuader d'acheter une Gamegear. Je pense que toute la série des Storyteller ainsi que celle des Fun School est excellente. Avec tous ces systèmes CDTV, CD Rom et CD-I, je pense qu'un jour, une personne astucieuse va débarquer et nous sortir une bécane capable de lire tous les standards.

BIEN, QUE NOUS RESERVEZ-VOUS DANS L'AVENIR?

Comme je le disais, j'aimerais rester impliqué dans cette industrie. Nous avons d'ailleurs parlé d'écrire un programme autour des musiques basées sur Voyage au Centre de la Terre de Jules Verne que j'ai écrit il y a pas mal de temps. Ce n'est qu'une idée, mais cela donnerait un sacré jeu. Son potentiel interactif est énorme.

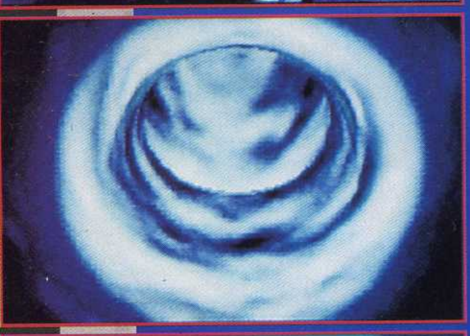


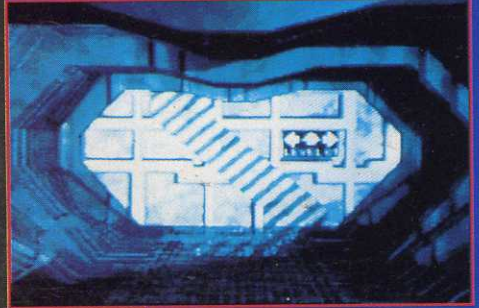
MICROCOSM

EDITEUR: PSYGNOSIS

MACHINES: CD-ROM, CDTV et AUTRES MACHINES CD







Dès que vous chargerez Microcosm, vous constaterez qu'une fois encore, Psygnosis a deux têtes d'avance sur le reste de l'industrie du jeu. Ce soft utilise les technologies de Fractal Engine, développées par Psygnosis, pour obtenir des animations qui vous couperont le souffle. S'il doit y avoir un programme capable de motiver un utilisateur PC, d'acheter un lecteur CD Rom ou bien un produit qui donne ses lettres de noblesse au CDTV, c'est bien Microcosm.
Quand on regarde le programme pour la première fois, on se demande si l'on est pas devant le tout dernier appareil technologique à usage médical. EMI a développé l'une des machines les plus performantes en matière d'exploration dans le corps humain qui permette aux médecins de regarder n'importe quelle partie interne de son patient, sous n'importe quel angle, et d'en obtenir une photo. Microcosm n'est pas destiné aux professions médicales, mais c'est la première fois qu'un joueur pourra observer le travail interne du corps humain.
Il faut dire, dès maintenant, que Microcosm est avant tout un jeu et que si vous avez vu le film Le Voyage Fantastique, vous pouvez avoir une idée précise des objectifs qui vous seront fixés. Le jeu est très orienté arcade et vous dirigez un appareil miniaturisé au milieu des vaisseaux sanguins. Alors que vous avancez à grande vitesse dans les canaux sanguins, vous devrez éviter les vaisseaux sanguins pour ne pas perdre d'énergie. Le jeu est extrêmement rapide, on se surprend à se croire réellement dans un corps humain. Chaque section, comme dans la réalité, a un look totalement différent et vous devrez évoluer à travers les fibres des tissus intérieurs et au milieu des anti-corps. Au milieu de toutes ces composantes humaines, vous trouverez des stations qui vous permettront de changer de vaisseau. Passer à travers des os ne demande pas le même appareil que si l'on se laisse glisser dans les oganes internes.
Vous devrez guérir le patient dans lequel vous avez été injecté, et vous devrez d'abord trouver où se situe le mal. A cause de la grande complexité du réseau interne humain, vous n'arrêterez pas de vous perdre, heureusement, votre vaisseau dispose d'un sonar. La vue utilisée dans le jeu, vous met au premier plan comme si vous étiez réellement dans les canaux sanguins. La propulsion avant est extrêmement rapide et, certaines sections, rappelleront des jeux de courses de voitures qui se dérouleraient dans des dômes couverts mais avec des tonnes d'obstacles.
Vous pourrez obtenir un schéma complet du corps humain, afin de repérer les tissus ou les organes infectés. Grâce à cet équipement, vous pourrez explorer aisément le corps du président que l'on remet entre vos mains. Votre but ultime est d'atteindre le cerveau, mais vous aurez un voyage bien périlleux à effectuer avant. La séquence d'introduction est époustouflante, avec des centaines d'animations, toutes dans un mouvement continu et des digitalisations retouchées. Tous les graphismes ont été calculés et la 3D est parfaite. L'idée et la réalisation du jeu sont très réussis. Les séquences d'animations sont assemblées ensemble, de façon à ce que l'action ne s'arrête pas une seconde. Si vous manquez le bon passage qui mène au cerveau, vous devrez faire tout un détour qui vous retardera cruellement.
Le jeu peu paraître un peu répétitif et trop arcade, il contient pourtant des éléments de stratégie et même éducatifs. Ce jeu en fera tomber plus d'un de son siège.

LE POINT SUR LA NOUVELLE NOTATION

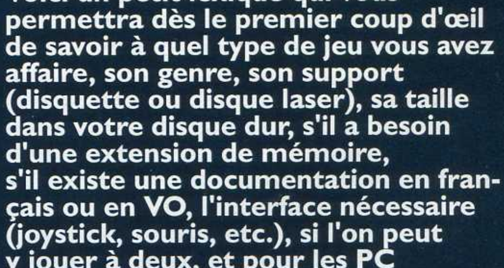
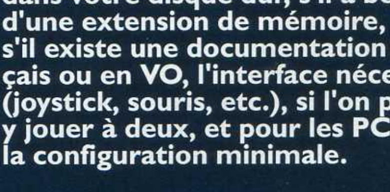
Depuis le mois dernier nous avons adopté un nouveau barème de notations. L'évolution de la qualité des jeux est telle que nous nous retrouvions systématiquement avec des tonnes de softs au-dessus de 90%. Pas facile pour le joueur qui ne peut se payer qu'un jeu de temps en temps, de trouver celui qui lui conviendra.
Voici, par tranches de 10%, le nouveau barème qui est maintenant effectif dans Joystick:

90-100%: Exceptionnel
80-89%: Très bon
70-79%: Bon
60-69%: Pas mal
50-59%: Moyen
40-49%: Mauvais
30-39%: Nul
20-29%: Archi-nul
10-19%: Insupportable, insultant
01- 9%: Crispant, angoissant, énervant, débilisant
0%: Disquette vierge

Pour ce qui est du Megastar, la récompense ultime que nous attribuons à certains jeux, là encore, l'heure n'est plus à l'escalade, ces derniers seront distribués avec parcimonie. Plus que refléter la note, le Megastar sera témoin de nos coups de cœurs; ainsi, un jeu «X» ayant obtenu une note inférieure à un jeu «Y» peut avoir un Megastar alors que l'autre n'en a pas. Ce jeu est peut-être moins bon techniquement parlant, mais son thème, la façon dont il a été traité, nous a véritablement emballés.
Au-dessus de 90%, on trouve les jeux exceptionnels, réservés aux softs qui rendent fous par leur originalité, qui innovent par leur aspect technique ou qui partent en éclaireurs et annoncent quels seront les jeux des mois à venir.
La nouvelle notation ayant été appliquée d'un coup, hop, comme ça sans prévenir, des jeux notés 80% dans ce numéro peuvent être meilleurs que des jeux ayant obtenu des notes supérieures il y a quelques mois.
Par exemple, voici quelques jeux notés avec l'ancienne notation, renotés avec la nouvelle:
Wing Commander sur PC passerait de 100% à 94%
A-Train sur PC passerait de 93% à 90%
Double Dragon 2 sur Amiga passerait de 80% à 65%
Tennis Cup II sur Amiga passerait de 76% à 65%
Toyota Celica GT Rally sur PC passerait de 67% à 55%
Shadow of the Beast sur ST passerait de 60% à 49%
Pit Fighter sur CPC passerait de 31% à 17%

Si vous n'avez pas encore de calculatrice, il serait temps d'en acheter une...Have Fun!

TESTS MICROS : LES ICONES



Voici un petit lexique qui vous permettra dès le premier coup d'œil de savoir à quel type de jeu vous avez affaire, son genre, son support (disquette ou disque laser), sa taille dans votre disque dur, s'il a besoin d'une extension de mémoire, s'il existe une documentation en français ou en VO, l'interface nécessaire (joystick, souris, etc.), si l'on peut y jouer à deux, et pour les PC la configuration minimale.


ARCADE/ACTION


AVENTURE


COURSE AUTO


JEU DE ROLE


PLATE-FORME


SPORT

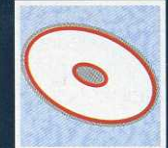

STRATÉGIE

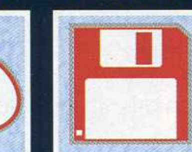

REFLEXION


SHOOT THEM UP

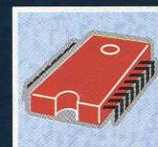

SIMULATEUR


GENRES MULTIPLES


DISQUE LASER


DISQUETTE


TAILLE DISQUE DUR


RAM MINIMUM


NOTICE

POUR PC UNIQUEMENT


CARTE SONORE


TYPE D'ÉCRAN


NOMBRE DE JOUEUR



CLAVIER


SOURIS



SOURIS +CLAVIER


JOYSTICK


JOYSTICK +SOURIS



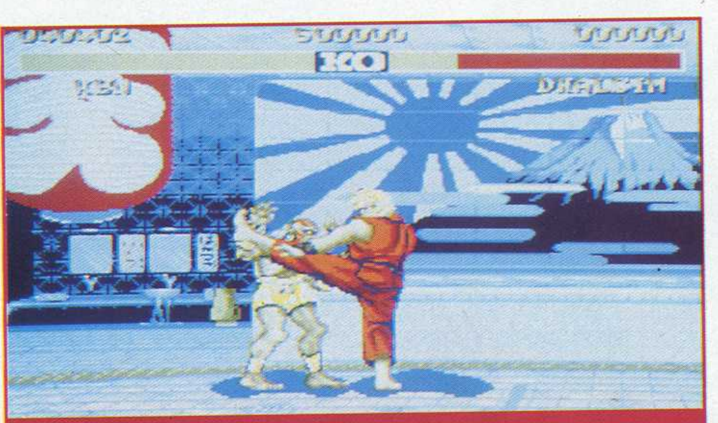
JOYSTICK +CLAVIER



JOYSTICK +SOURIS+CLAVIER

STREET F

On a rarement vu un jeu video créér un tel engouement. Depuis quelques mois, on N'entend parler que de Street Fighter II. Depuis des mois, 50% des coups de fil que nous recevons à la rédaction, concernent ce jeu. Quand va-t-il sortir, et est-ce qu'il sera bien, sera-t-il disponible sur telle ou telle bécane, y aura-t-il tous les coups, est-il rapide?


Japon, match Ken contre Dhalsim. Ce décor fait penser à une salle de bain géante, ce qui n'empêche pas Ken de coller un bon coup de pied à Dhalsim l'élastique.

Il faut entendre les adeptes de Street Fighter 2 parler, ça vaut le détour:
- ouais, moi j'préfère Zangief pass'que y t'colle l'marteau pilon dans la gueule, tu vois, pis ton bonhomme y voit pas l'jour, t'vois.
- Rentre chez ta mère, ton Zangief c'est de la daube en skis, moi j'ui fous Chun-Li en face pis y s'fait décalquer par les coups de pieds éclair. Pis quand il est bien rétamé, je l'achève avec des coups de pieds tourbillonnants.
- Ah, chui mort de rire, t'es qu'une larve, hey Chun-Li c'est une gonzesse, hey.
- P'tet mais elle casse la tronche à ton Zangief pourri en moins d'deux.

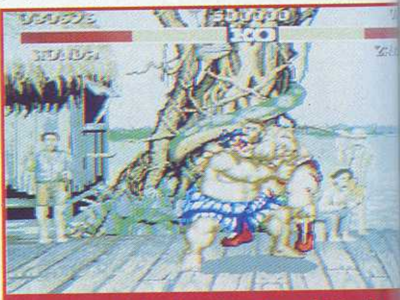
Japon, match Ryu contre Guile. Deux personnages très performants qui n'hésiteront pas à sortir leurs coups spéciaux pour massacrer leurs adversaires.


- N'importe quoi, t'es vraiment un abruti!
- Quoi, t'en veux une? Tu veux que je t'en fasse des coups de pieds tourbillonnants?
- Vas-y, hey, même pas cap', essaye pour voirn espèce de nain.
- (bagarre, coups, frappe-frappe, latte la tronche)
- (aïe, j'ai mal, t'es con, on avait dit "pas les affaires")

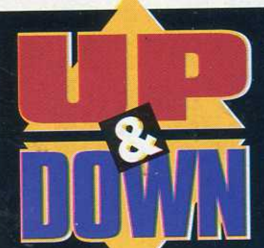
Bref, Street Fighter II tourne au phénomène de société qui a démarré avec la sortie du jeu dans les salles d'arcades, qui s'est accentué avec son adaptation sur la console Super Famicom, et qui va continuer encore longtemps, maintenant qu'il débarque sur micros.

Street Fighter II reprend un thème maintenant archi-classique dans le monde du jeu video, les duels de personnages genre The Way of the Exploding Fist et IK+ pour ne citer que les pionniers. Street Fighter II sur arcade a marqué les esprits grâce à sa variété et son nombre impressionnant de coups disponibles pour chacun des personnages. Mais la version arcade disposait de six boutons différents en plus de la manette, la grande inquiétude des fans de Street Fighter II qui attendaient la version micro concernait justement ce point précis: y aura-t-il tous les coups de la version originale ? Les programmeurs d'US Gold ont dû se battre mais ils ont réussi à les remettre tous, malgré le fait qu'un joystick classique ne dispose que d'un bouton de tir.

Après un écran de présentation qu'il est utile d'oublier rapidement, le joueur se retrouve devant le terrible choix des modes de contrôle. S'il décide de jouer contre un pote, il est temps d'hurler dans le couloir pour appeler son petit frère ou d'aller sonner chez le voisin pour qu'il vienne se battre. Plusieurs modes de maniement au clavier sont disponibles, quatre directions et une ou deux touches d'action, au choix. Il est possible de brancher un joystick normal, avec un bouton d'action, ou bien d'utiliser le joystick plus une touche du clavier.


Brésil, match Honda contre Zangief. L'un des coups favoris du Sumo géant: attraper son adversaire et lui briser les reins copieusement.

Dernier mode qui concerne moins de joueurs mais qui est peut-être le plus intéressant, Street Fighter II est compatible avec les joypads Megadrive, et gère deux boutons d'action en plus des directions et de leurs diagonales. Cela dit, quel que soit le mode de contrôle choisi, les joueurs auront accès à tous les coups, y compris les coups spéciaux, autre élément qui met les fans de Street



▲ Le grand nombre de personnages et le très grand nombre de coups pour chacun d'entre eux, apportent énormément au plaisir de jeu et empêchent de sombrer dans la routine.

▲ Le programme est rapide, les personnages bougent bien et vite, ils se dépêchent d'aller cartonner leurs adversaires quand vous le souhaitez.

▼ Le système de gestion des disquettes n'est pas des plus performants. L'ordinateur peut vous demander de retirer une disquette, d'en mettre une autre, puis de remettre la première pour qu'il charge encore autre chose.

▼ Le scrolling qui accompagne vos déplacements sur les côtés est loin d'être fluide, c'est assez dommage même si on l'oublie rapidement.

GHTER II



USA, match Chun Li contre Blanka. Peu intimidée par l'aspect monstrueux de Blanka, Chun li réussit à placer l'un de ses coups favoris: le coup de pied ultra rapide.

Fighter II en transe; ils en parlent pendant des heures durant.
Vient alors l'écran de réglage où l'on indique si le temps est limité lors des combats, ainsi que le niveau de difficulté dans le cas d'une partie à un joueur.
S'affichent alors des portraits des huit personnages disponibles dans le jeu. Chacun dispose de ses coups propres, de ses coups spéciaux, chacun a ses points forts et ses points faibles; autre sujet de discussion pour les fans de Street Fighter II: savoir quel personnage est le meilleur, le plus performant. En fait, tous ont leurs avantages, et chaque joueur, selon son caractère, préférera tel ou tel personnage.
Ces huit combattants sont plus ou moins fantaisistes, plus ou moins imaginaires, et même si Ryu, Ken, Guile, Chun Li, Edmond Honda et Zangief sont des êtres comme vous et moi (plutôt comme vous d'ailleurs...enfin je ne sais pas, mais comme moi en tout cas, ou alors en plus balaise), on ne peut en



Zangief, la brute épaisse, tourne sur lui-même, bras tendu. Si le malheureux qui se trouve en face a le malheur de s'approcher, il s'en prend plein la tête.

dire autant de Blanka ou de Dhalsim, les deux phénomènes monstrueux de Street Fighter II. Par la suite, vous vous apercevrez que tous les personnages ont un élément qui les rend inhumain, l'un jette des boules de feu, l'autre vole dans les airs en tourbillonnant ou jette des éclairs.
Chaque joueur choisit son personnage et son handicap, ce qui permet de rétablir un certain équilibre quand on joue à deux et que l'un des joueurs est beaucoup plus entraîné que l'autre. Puis 12 petits drapeaux s'affichent et les joueurs devront choisir leur lieu de destination. Cela va du Brésil à la Chine, en passant par l'Inde ou la Thaïlande. Chaque tableau dispose de décors différents et, graphiquement, ils sont plus ou moins réussis. Certains sont très beaux, d'autres bêtement moyens.
Le reste n'est que furie, baston, sang sur les mains, coups de boule et ennemis allongés sur le sol.
Les sprites des combattants sont d'assez bonne taille et respectent parfaitement les sprites originaux.
Les animations sont rapides - les personnages répondent tout de suite aux ordres que vous leur donnez- bien qu'elles ne soient pas parfaitement fluides. Au début, on bute un peu sur les enchaînements de coups, ils ne sont pas parfaits, mais rapidement, on oublie pour se laisser entraîner par les combats. Des scrollings latéraux permettent de voir la totalité de chaque décor, quand les personnages arrivent en bordure d'écrans. Là encore, le scrolling n'est pas parfait. Pas saccadé, mais disposant d'un pas trop fort.
Les combats se déroulent en deux parties gagnantes, chaque joueur a une barre d'énergie affichée en haut de l'écran et doit se débrouiller pour foutre son adversaire K.O. le plus rapidement pos-



L'un des coups spéciaux de Guile, le coup de pied Flash. L'éclair qui apparaît vous assomme et vous pompe pas mal d'énergie.

sible, si l'option temps limité a été sélectionnée.
Un peu déconcertant au départ, le joueur est tenté de faire n'importe quoi et d'aller dans toutes les directions pour éviter de se faire cartonner par l'ordinateur qui connait bien les coups, Street Fighter II devient de plus en plus plaisant quand on se concentre et qu'on passe du temps à s'entraîner à enchaîner les coups. Le plus intéressant étant de réussir à maîtriser les coups spéciaux des joueurs.
En mode deux joueurs, l'ordinateur compte les points; ils affichent un tableau de scores qui résument le nombre de parties gagnées ou perdues avec tel ou tel personnage. Après chaque match, l'ordinateur affiche à



Cette saleté de Blanka dispose d'un coup atroce: il reste sur place et se met à dégager de l'électricité tout autour de lui, véritable technique de l'anguille. L'adversaire, s'il le touche, est littéralement électrocuté.

nouveau l'écran de sélection des personnages et vous pouvez retourner à la baston en prenant Blanka à la place de Guile, et en partant dans d'autres décors.
Le mode un joueur vous laisse le choix du personnage aussi, mais pas celui des adversaires. De façon aléatoire, vous

STREET FIGHTER II (SUITE)

devrez massacrer les 7 autres membres de la secte Street Fighter II, chacun disposant de son propre décor. Puis vous aurez accès à quatre autres personnages, les quatre boss qui sont un peu la récompense du joueur performant. Trois tableaux de bonus s'intercalent entre certains niveaux où vous devrez, en un temps limité, frapper des tonneaux, une voiture ou des bidons en feu, histoire de tout casser et de marquer des points en plus.
Côté son, Street Fighter II sur micro est assez étonnant, de nombreuses musiques, équivalentes aux compositions originales en plus ou moins accéléré, plus de nombreuses digits sonores. Les personnages ont leurs cris de guerre ou leurs cris de joie quand ils viennent d'allonger leurs adversaires. Tout cela ajouté aux bruitages qui accompagnent les coups portés, ou les chutes, bruitages limités mais réussis, eux aussi.
Street Fighter II nous a agréablement surpris. Même s'il faut oublier la version arcade qui est incomparable, cette version Amiga tient la route au moins au niveau du plaisir de jeu. Rapidement les joueurs maîtrisent les coups et s'en mettent plein la tête, le sourire aux lèvres et les yeux remplis de bonheur.

Seb.



Horrible, atroce, crispant, Dhalsim peut allonger ses membres jusqu'à une longueur impressionnante pour vous coller des coups de poings ou de pieds.



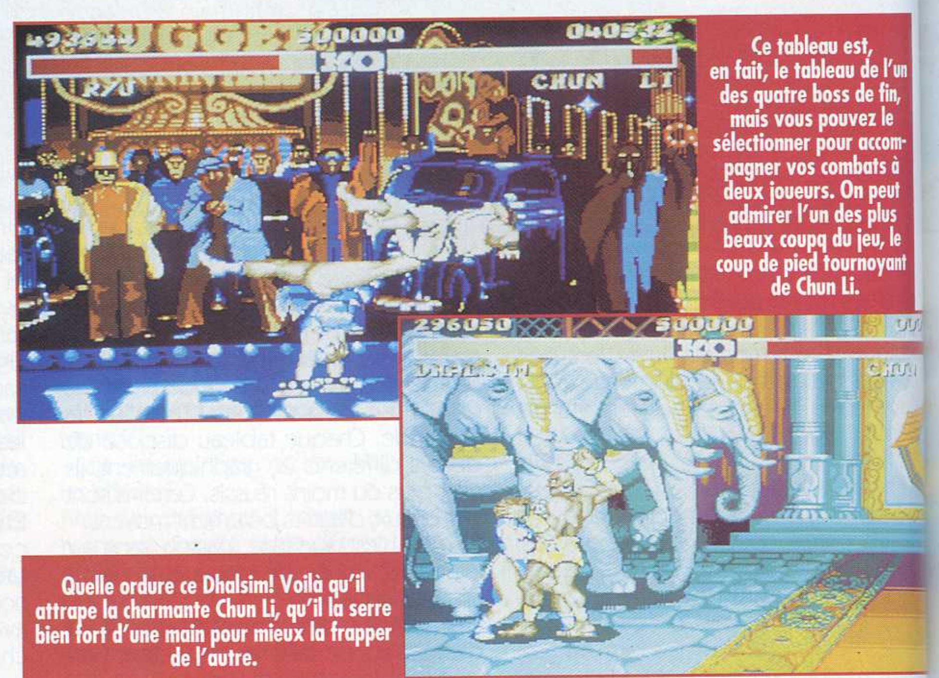
EDITEUR : US GOLD

SUR AMIGA

BASTON — NOTICE VF — 520 KO — 4 DISQUETTES — 2 JOUEURS — JOY-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	15
MUSIQUE	13
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
INTERET	15
ORIGINALITÉ	12

84%



Ce tableau est, en fait, le tableau de l'un des quatre boss de fin, mais vous pouvez le sélectionner pour accompagner vos combats à deux joueurs. On peut admirer l'un des plus beaux coupq du jeu, le coup de pied tournoyant de Chun Li.

Quelle ordure ce Dhalsim! Voilà qu'il attrape la charmante Chun Li, qu'il la serre bien fort d'une main pour mieux la frapper de l'autre.



RYU

Kimono blanc, cheveux au vent, Ryu est un combattant redoutable. Pratiquant surtout le karaté, il vous balancera à travers l'écran avec ses planchettes japonaises ou hurlera Ha-Do-Ken en vous balançant une boule d'énergie.



KEN

Très proche de Ryu, Ken a eu le même Maître que lui: Sheng Long. Il dispose exactement des mêmes coups. Ces similitudes en font les deux frères ennemis parfaits.

HONDA

Dépaysement assuré, Honda est le plus grand lutteur de Sumo de l'histoire. . Honda dispose de coups spéciaux assez mortels, comme les Cent-Gifles, coups de poings ultra-rapides, ou la projection tête en avant.

BLANKA

Blanka est sorti tout droit de la jungle Brésilienne. Enorme, tout vert à la Hulk, Blanka n'hésitera pas à vous sauter dessus pour vous mordre, ou à vous décharger 1000 volts dans la tronche grâce à son coup spécial favori.



GUILE

G.I. américain par excellence, Guile est un ancien membre d'une troupe d'élite. Ses coups spéciaux sont assez meurtriers: Sonic Boom qui envoie de l'énergie sur son adversaire, ou coup de Pied Flash absolument assommant.



CHUN LI

Seule femme de la compétition, Chun Li est très rapide, très vive, elle aussi est inscrite pour se venger, pour éliminer l'homme qui a tué son père. Ses nombreux entraînements lui ont permis d'acquérir une rapidité hors du commun, et ses coups spéciaux sont impressionnants: coups de pied éclairs ou coup de pied tourbillonnant.

ZANGIEF

Répondant parfaitement a tous les clichés qu'on nous balancent quand il s'agit des russe. Zangief est une grande brute venue de l'Est qui se bat pour son pays, patriote avant tout. Utilisant des techniques rappelant celles du catch, il vous écrabouillera au sol la tête la première ou vous collera des coups de poings en tournant sur lui-même.

DHALSIM

Voici le personnage le plus étrange de la compétition. Dhalsim est capable d'allonger ses membres pour vous cartonner à grande distance. Absolument insupportable quand on est en face. Ces techniques, il les a acquises en pratiquant le yoga pour unir esprit et corps au delà de la normale.

LES MENUS

Tout ces menus permettent de choisir les modes de contrôles, les niveaux de difficulté pour chaque participant, les personnages que vous allez diriger ainsi que le décor qui accompagnera vos bastons.







LES BONUS STAGES

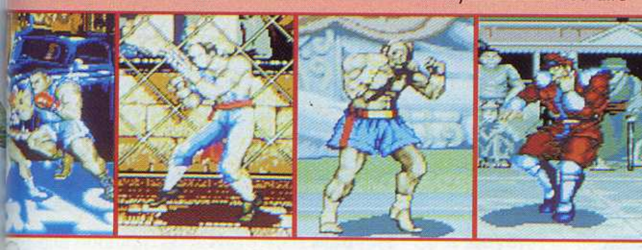
Entre certains tableaux, en mode deux joueurs, vous accéderez à des tableaux de bonus qui vous feront gagner des tonnes de points. Ici, Chun Li essaye de massacrer une voiture de luxe, ,ou bien essaye d'éviter ou de détruire un maximum de tonneaux tombant du haut de l'écran et roulant vers elle.





LES BOSS

En mode un joueur, lorsque vous aurez cartonné tous les membres de la compétition, vous serez opposé à quatre dirigeants d'organisations criminelles mondiales. Balrog, le boxeur, vous attendra à Las Vegas, Vega vous déchirera la face avec ses griffes dans un bar espagnol, Sagat vous allongera avec ses techniques tirées de la boxe Thaïlandaise, et enfin Mr Bison, en costume de militaire rouge et casquette sur la tête, tentera de vous écrabouiller et vous rendra fou en tournoyant dans les airs.





MICROPROSE FORM[ULA ONE] GRAN[D PRIX]

Vous ne pouvez pas savoir à quel point j'étais heureux lorsque j'ai vu Claude m'ap-porter le programme en pleurant. Il pleurait car on est tous les deux cinglés de Formule 1 et que j'allais y jouer avant lui (le test passe avant tout!) Ahah! Sacré Claude.!
Depuis le temps que de nombreux éditeurs remplissent nos magasins micro de toutes sortes de courses infernales aux scénarii plus délirants les uns que les autres, aucun n'a eu la bonne idée de se lancer dans une véritable simulation de Formule 1. Connaissant l'exactitude des programmes de Microprose, on pouvait s'attendre à un soft se contentant de restituer purement et simplement la réalité dans le moindre détail. Pour être sûr de son coup, cet éditeur en a confié la réalisation à un spécialiste en la matière: Geoff Grammond, programmeur de Revs (ou de rêves, c'est comme vous le sentez) et de Stunt Car Racer, respectivement sur C64 et sur ST/Amiga. Le résultat est stupéfiant. Pour une raison de droits et de Copyright, le vrai nom des coureurs et de leur écurie n'apparaît pas dans le jeu, c'est donc à vous de les nommer à votre guise. En revanche, les voitures ont toutes les bonnes couleurs. Dans les premiers temps, le programme vous balade de menu en menu dans le but de configurer le programme correctement.
Absolument tout est réglable; de la quantité de détails au nombre d'images par seconde, en passant par la définition des différents Joysticks ou autres touches du clavier. Rien n'a été oublié. Par exemple, si vous vous bricolez un pédalier à switch couplé avec un volant d' origine inconnue, le

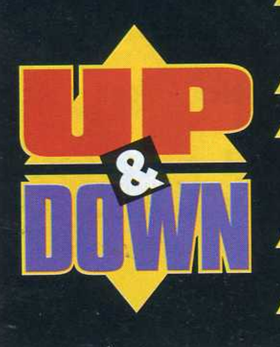


Les arrêts aux stands ne sont pas intéractifs. Vous devez donc patienter et faire confiance à votre équipe. En revanche, vous entendez l'équipe travailler, grâce au bruit que font leurs pistolets tournevis.



Monaco n'offre pratiquement aucune occasion de déboîter. Les virages sont tellement lents que les voitures s'agglutinent comme des mouches.


Une Renault entourée de deux Ferrari?! Les caméras qui bordent la piste sont placées aux mêmes endroits que celles de la télévision. On s'y croirait les gars!



- ▲ Enfin, une simulation de Formule 1 digne de ce nom! Les sensations de conduire l'un de ces monstres de puissance sont parfaitement reproduites et les comportements du véhicule sont criants de vérité.
- ▲ Les circuits suivent exactement leur tracé réel, à tel point que l'on se croit à la télé (j'exagère juste un pneu).
- ▲ La piste et la pelouse qui la borde sont en texture (mapping) leur donnant un aspect hyper réaliste. Ainsi, lors d'une pointe de vitesse, les traces de la route se transforment en de grandes lignes donnant une impression de vitesse grandiose.
- ▲ Afin d'obtenir la meilleure animation possible, un menu sert à régler le niveau des détails mais aussi le nombre d'images par seconde!!
- ▲ Les bricoleurs peuvent trafiquer leur propre volant et autre pédalier, le programme reconnaissant tout type manette susceptible d'exister un jour ou l'autre.
- ▲ Le nombre de menus est impressionnant et permet de faire tout et n'importe quoi.
- ▼ Un tel programme nécessite une machine rapide pour que le niveau de la simulation reste correct. A titre d'infos, un 486 DX 50 permet l'affichage de 25 images/seconde avec le maximum de détails (le pied). Sur un 386 SX 16, il faut se contenter de 8 images/ seconde sans aucun détail. La machine la plus répandue (386 DX 33) autorise 15 images/ seconde avec les trois quarts des détails.
- ▼ Le jeu par modem ou cable RS232 n'est pas fourni avec le soft. Toutefois, vous pouvez vous procurer le câble et le programme nécessaires auprès de Microprose (une fiche est incluse dans le package)

...ULA ONE
...D PRIX

MEGASTAR joystick



Les traces de la piste se transforment en de grands traits, favorisant au maximum l'impression de vitesse.

programme les reconnaîtra. Si le moindre problème survenait, le manuel vous sortirait forcément d'affaire. Plus qu'une simple notice de jeu, c'est une véritable encyclopédie de la Formule 1 avec, en prime, un cours de conduite intéractif utilisant un parcours du programme. Afin que le jeu ne paraisse pas, d'emblée, injouable, plusieurs aides à la conduite permettent au conducteur novice de s'en sortir honorablement. Ainsi, l'ordinateur peut contrôler le freinage, la boîte de vitesses, empêcher le véhicule de faire d'incessants têtes à queue (69 km/h), assister la direction dans les virages, indiquer le numéro de la vitesse appropriée et rendre la voiture invulnérable. Au fur et à mesure de votre progression, ces options peuvent être désactivées une à une et l'on peut se concentrer sur une tâche sans se soucier des autres. La simulation prend toute son ampleur à partir du moment où l'on commence à piloter manuellement. Les poussées d'Adrénaline sont garanties et les sensations admirablement retranscrites. Les roues perdent leur adhérence dans les virages cahoteux ou lors d'une accélération de la mort, et les freinages sont carrément impressionnants: vous arrivez à donf dans une courbe et vous freinez au dernier moment. C'est complétement flippant. La distance qui vous sépare des différents adversaires vous est perpétuellement communiquée, et un voyant s'allume lorsque vous devez vous arrêter au stand. Si, pour une quelconque raison, vous décidez de vous y arrêter vous-même, il faut taper sur la touche "enter" pour prévenir votre équipe afin qu'elle se prépare. Le bon choix de pneus ne peut s'effectuer qu'après une parfaite connaissance du parcours.

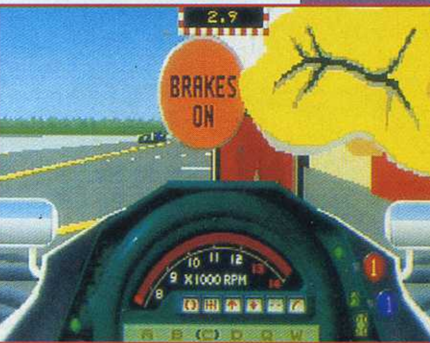
Le compte tour est représenté par l'arc rouge au centre du tableau de bord. Les six petites icônes représentent les diverses fonctions qui sont sous le contrôle de l'ordinateur. A tout moment de la course, vous pouvez reprendre le contrôle de l'une ou de plusieurs des fonctions.

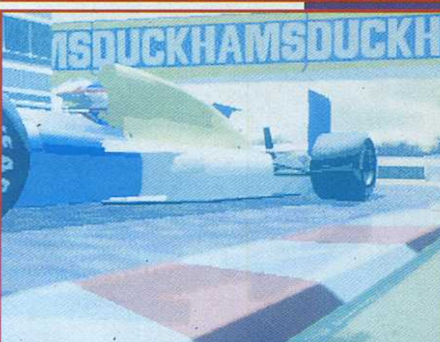




Avant chaque nouvelle course, il faut adapter les divers éléments de la voiture au tracé du circuit.









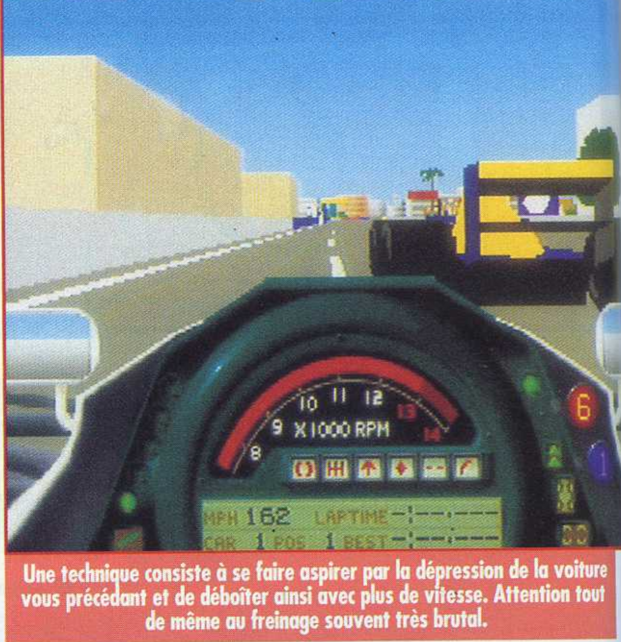
Nouvelle notation: 30% **Nul** • 40% **Mauvais** • 50% **Moyen** • 60% **Pas mal** • 70% **Bon** • 80 % **Très bon** • 90% **Exceptionnel**

SUITE

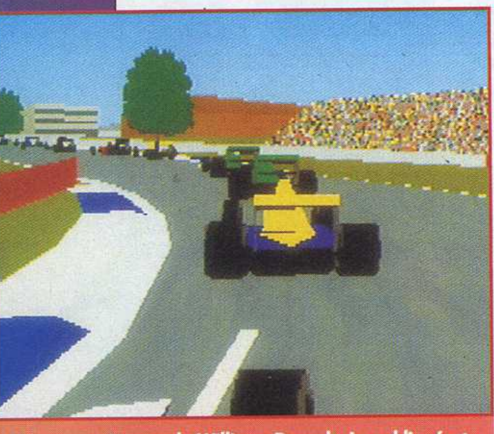
MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX (SUITE)

L'option "practice" est indispensable pour prendre des repères de freinage et peaufiner le réglage de sa caisse. Contrairement à bon nombre de programmes de ce genre, chaque modification a une réelle influence sur la conduite et il ne faut pas faire les choses au hasard. Malheureusement, seuls les ailerons, les pneus ainsi que l'étalage de la boite de vitesses sont ajustables. Les pentes, les bosses, les épingles à cheveux... tout est remarquablement retranscrit dans le moindre détail. Bien que la pluie ne fasse pas souvent son apparition, la couleur du ciel et de la piste vous indique l'état de la piste et par conséquent, votre choix de pneumatiques. C'est tout simplement fantastique. Mais une bonne simulation de Formule 1 ne serait rien sans le moindre son. S'il est irréprochable sur le MT32, il n'est pas fantastique sur une simple carte Adlib (mais je chipote). Le seul point noir du programme est dû à sa lenteur sur les machines un peu faiblardes et l'impossibilité de jouer par Modem dans la version de base. Mais les inconditionnels du jeu à deux peuvent commander le driver auprès de Microprose. En fin de compte, je ne vois pas comment l'on pourrait faire mieux dans ce domaine. Mais allez savoir, ça va à une telle vitesse.... Vavavoummmm!

LORD CASQUE NOIR



Une technique consiste à se faire aspirer par la dépression de la voiture vous précédant et de déboîter ainsi avec plus de vitesse. Attention tout de même au freinage souvent très brutal.



Une vue arrière sur la Williams Renault. Le public n'est pas présent pendant l'entraînement



Les voitures s'apprêtent à prendre le départ. A l'arrêt, on aperçoit nettement la texture du ciment.



Ça c'est de la chicane! N'essayez pas de passer à fond, vous seriez, dans le meilleur des cas, disqualifié.





LES SEIZE CIRCUITS



GRAND PRIX DES ETATS UNIS

Lieu : PHOENIX • Longueur du circuit : 3,668 km. • Nombre de tours : 81 • Distance totale : 306,342 km.

Premier circuit de la saison, Phoenix est l'une des rares courses se déroulant en ville. Les virages sont pratiquement tous à angle droit rendant l'épreuve difficile pour les hommes et la mécanique. Les dépassements sont très délicats. Le mauvais revêtement de la route favorise l'usure des pneumatiques et n'offre pas une adhérence constante. Les arrêts aux stands sont obligatoires. Un circuit très difficile.



GRAND PRIX DU BRESIL

Lieu : INTERLAGOS • Longueur du circuit : 4,325 km • Nombre de tours : 71 • Distance totale : 307,075 km

Avec un grand nombre de longs virages à gauche, ce circuit est physiquement très éprouvant, surtout pour les muscles du cou, devant contrer la force centrifuge toujours du même côté. Les nombreux virages lents mettent les boîtes de vitesse à rude épreuve avec de nombreux changement de rapports. Les longues lignes droites et les courbes très serrées ne facilitent pas les différents réglages du véhicule.



GRAND PRIX DE SAN MARIN

Lieu : IMOLA • Longueur du circuit : 5,040 km • Nombre de tours : 61 • Distance totale : 307,440 km

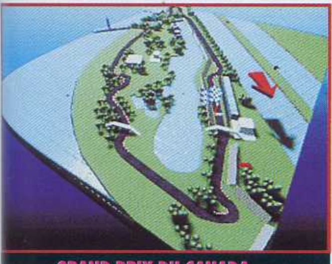
Le circuit tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il est rapide, avec, toutefois, une chicane redoutable. Acque Minerale (le nom de la chicane) n'apparaît qu'au dernier moment et bon nombre de pilotes se retrouve dans les décors à la suite d'un freinage un peu tardif. Viennent ensuite les célèbres virages bosselés, Rivazza, secouant énormément les voitures. Un circuit assez facile.



GRAND PRIX DE MONACO

Lieu : MONTE CARLO • Longueur du circuit : 3,328 km • Nombre de tours : 78 • Distance totale : 259,584 km

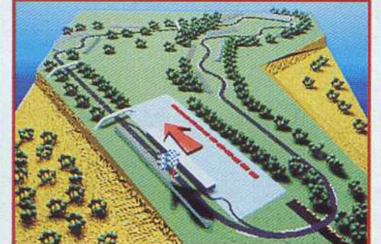
Deuxième course en ville, Monaco est un circuit très lent avec de nombreux virages très serrés dont Loews, en épingle à cheveux. Les qualifications sont très importantes car c'est un circuit où il est impossible de doubler (à moins d'une faute de conduite). L'adhérence des voitures est réglée au maximum (faible garde au sol et ailerons fortement inclinés). Les pilotes changent de rapports plus de 2500 fois pendant l'épreuve.



GRAND PRIX DU CANADA

Lieu : MONTREAL • Longueur du circuit : 4,430 km • Nombre de tours : 69 • Distance totale : 305,670 km

Le circuit Gilles Villeneuve est constitué d'une succession de freinage et d'accélération. Les lignes droites sont importantes et les virages rapides, mis à part Island et Pits en épingles à cheveux et très lents. Les voitures sont réglées avec une garde au sol importante et des ailerons peu inclinés favorisant une plus grande vitesse. Il en résulte une grande perte d'adhérence à faible vitesse rendant chaque virage très dangereux.



GRAND PRIX DU MEXIQUE

Lieu : MEXICO CITY • Longueur du circuit : 4,421 km • Nombre de tours : 69 • Distance totale : 305,049 km

Ce circuit est très cahoteux, rendant l'adhérence délicate. Il s'agit d'un parcours rapide et dangereux. On enregistre une perte de puissance de près de 20% due à l'altitude du circuit. De plus, la piste est rapidement couverte de poussière, modifiant considérablement l'adhérence en dehors des lignes de passages. Les bosses sont nombreuses et impressionnantes, pouvant même vous faire perdre le contrôle de la voiture.



GRAND PRIX DE FRANCE

Lieu : MAGNY-COURS • Longueur du circuit : 4,271 km • Nombre de tours : 72 • Distance totale : 307,512 km

Magny-cours est un circuit complet et éprouvant. Les lignes droites sont nombreuses et les virages sont de toutes sortes. Le circuit faisant un tour sur lui-même, les courbes tournent aussi bien vers la gauche que vers la droite. Le virage d'Estoril est particulièrement fatigant pour les muscles du cou avec une forte déportation vers la gauche, alors que celui qui suit Nurburgring est lent et à deux sommets. Un des circuits les plus tactiques.



GRAND PRIX DE GRANDE-BRETAGNE

Lieu : SILVERSTONE • Longueur du circuit : 5,153 km • Nombre de tours : 60 • Distance totale : 309,180 km

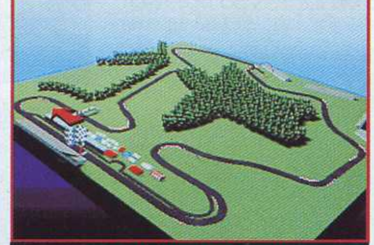
Considéré comme trop dangereux, Silverstone a récemment été modifié. Le parcours est rapide avec, toutefois, un passage très délicat: les virages de Brooklands.
En effet la plupart des voitures ont une garde au sol élevée (pour plus de vitesse) rendant chaque virage plus difficile à négocier. L'endroit le plus propice au dégagement reste la ligne droite d'Abbey.



GRAND PRIX D'ALLEMAGNE

Lieu : HOCKENHEIM • Longueur du circuit : 6,802 km • Nombre de tours : 45 • Distance totale : 306,090 km

Ce Grand Prix est le plus rapide. Les voitures ont une garde au sol maximum et les ailerons sont au plus bas. Dans cette configuration, le pilotage est infernal et d'une très grande instabilité. En revanche, les vitesses de pointe sont très élevées, de l'ordre de 330 km/h. Les pilotes doivent faire face à de nombreux problèmes de freins, les disques ayant tendance à perdre de leur efficacité en refroidissant dans les lignes droites.



GRAND PRIX DE HONGRIE

Lieu : BUDAPEST • Longueur du circuit : 3,968 km • Nombre de tours : 77 • Distance totale : 305,536 km

En règle générale, les pilotes n'aiment pas vraiment ce circuit. Relativement lent, les dépassements ne peuvent s'effectuer qu'à de rares endroits et les bouchons sont plutôt fréquents. Les pilotes sont très énervés et usent rapidement leurs pneumatiques provoquant de nombreux arrêts aux stands. Les lignes droites étants très courtes, les équipes règlent les véhicules pour obtenir un maximum d'adhérence dans les virages.



GRAND PRIX DE BELGIQUE

Lieu : SPA-FRANCORCHAMPS • Longueur du circuit : 6,940 km • Nombre de tours : 44 • Distance totale : 305,360 km

Le plus long de tous les parcours. C'est aussi l'un des circuits les mieux dessinés. Avec de longues lignes droites agrémentées de virages très rapides (cinquième-sixième), les gardes au sol sont hautes. Malgré quelques problèmes par temps humide, Spa est le circuit préféré des pilotes de Formule 1. Les virages lents et dangereux sont regroupés vers la partie finale. Attention toutefois à la chicane Bus Stop relativement dangereuse.



GRAND PRIX D'ITALIE

Lieu : MONZA • Longueur du circuit : 5,800 km • Nombre de tours : 53 • Distance totale : 307,400 km

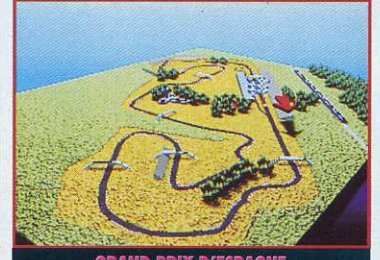
Monza est l'un des circuits le plus simple de la saison. Les lignes droites sont longues et les virages peu nombreux. Malgré quelques chicanes servant à casser la vitesse, la plupart d'entre elles peuvent être empruntées en cinquième et seule, la Variante Ascari est assez lente. Pour des raisons de sécurité, le parcours a récemment été modifié pour éviter des vitesses trop élevées dans la grande courbe Curva Grande.



GRAND PRIX DU PORTUGAL

Lieu : ESTORIL • Longueur du circuit : 4,350 km • Nombre de tours : 71 • Distance totale : 308,850 km

Jonchée de grandes courbes régulières, c'est une course éprouvante. Les lignes droites remplies de bosses font souffrir les suspensions et les virages usent terriblement les pneumatiques. Chaque courbe étant séparée par une ligne droite, les freins et la boîte de vitesses sont mis à contribution de nombreuses fois et de façon très brutale. Les stands sont souvent visités tout au long de la course.



GRAND PRIX D'ESPAGNE

Lieu : BARCELONE • Longueur du circuit : 4,747 km • Nombre de tours : 65 • Distance totale : 308,555 km

Inspiré du circuit précédent (Estoril), le Grand Prix d'Espagne est plus récent avec un revêtement de bien meilleure qualité. Les virages sont très diversifiés avec des courbes rapides (cinquième) et des épingles à cheveux très lentes. Le parcours étant divisé en deux parties (une rapide et une lente), les écuries ont souvent du mal à trouver un bon compromis dans les réglages.



GRAND PRIX DU JAPON

Lieu : SUZUKA • Longueur du circuit : 5,859 km • Nombre de tours : 53 • Distance totale : 310,527 km

Suzuka est le seul circuit en forme de huit. Il est principalement constitué d'un véritable festival de virages. Les nombreuses épingles à cheveux provoquent des arrêts obligatoires et imprévisibles, augmentant d'avantage le suspens. La longue ligne droite est assez dangereuse car elle monte jusqu'au croisement et la visibilité y est réduite. La descente est interrompue par la chicane Casio.



GRAND PRIX D'AUSTRALIE

Lieu : ADELAIDE • Longueur du circuit : 3,780 km • Nombre de tours : 81 • Distance totale : 306,180 km

Tout comme le premier parcours, le dernier s'effectue en ville. Malgré la fatigue accumulée lors de la saison, les écuries se défoncent pour finir l'année sur une victoire. Les freins et les pneumatiques sont mis à rude épreuve, surtout lors du dernier virage avant l'arrivée. Contrairement aux autres circuits de ce type, les dépassements sont possibles à de nombreux endroits et les pilotes se livrent de véritables guerres.

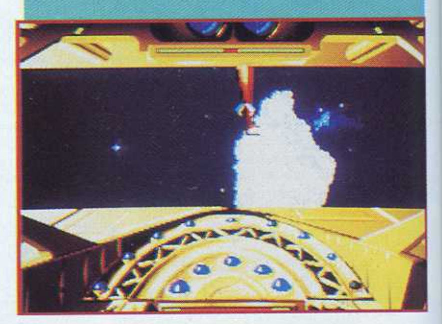
INCA

CD ROM


Comme dans un jeu dont le nom m'échappe, vous devrez faire preuve d'habileté en traversant cette ceinture d'astéroïdes pour atteindre la planète de votre première mission.

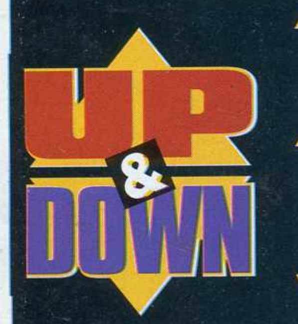
Voilà enfin un thème novateur qui nous débarrasse des univers–clônes du Seigneur des Anneaux ou des space–operas pour Trekkies: les Incas. Il est vrai que cette civilisation est souvent synonyme de savoirs et de culture radicalement différents des nôtres et liés à des légendes et mythes qui n'ont rien à envier aux quêtes épiques héroïco–fantastiques. Qui n'a pas entendu parler du mystère de Nazca? Ce sol désolé dont les seuls signes de vie passée sont ces grandes figures caballistiques tracées à même le sol, représentant d'immenses animaux et même une sorte de, heu, soucoupe volante (?). Bref, voilà un filon original qui malheureusement n'est quand même pas assez bien exploité. Parce qu'il faut dire ce qui est: tout en restant le fil conducteur du jeu, ce thème aurait pu être remplacé par n'importe quelle autre civilisation antique (cocher la case de votre choix: Chinois, Egyptiens, Aztèques, etc.). Grosso-modo, le jeu est fondé sur une légende inca qui prédit une espèce de messie en la personne de El Dorado, censé pouvoir faire renaître cette fabuleuse civilisation massacrée par les Conquistadors. Vous incarnez donc El Dorado et grâce aux conseils avisés de l'Apu (homme sage), effectuez diverses missions pour retrouver les trois pouvoirs (sur le Temps, sur la Matière et sur l'Energie). Jusque là, tout va bien et l'on peut même dire qu'on assiste béatement à une présentation digne d'un film à grand spectacle. Là où ça se gâte, c'est quand vous commencez véritablement à jouer. Ça démarre par une scène d'action à bord de votre Tumi, un vaisseau spatial, que vous devez piloter vers une planète, à travers un champ d'astéroïdes (le premier qui me dit "ça me rappelle vaguement quelque chose", je l'assassine). Une fois sur la planète en question, re–scène d'action avec un "pilotage" (pilotage est un bien grand mot car dans cette séquence, vous ne contrôlez en fait que la vitesse de votre Tumi et le tir laser) dans une tranchée où vous êtes poursuivi par des vaisseaux ennemis (celui qui insiste pour me dire "ça me rappelle...", je l'achève définitivement).
Enfin un peu de répit, vous entrez dans le dédale d'un temple inca, et (las!) re–scène d'action avec des méchants Conquistadors qui vous tirent dessus. Les scènes d'action en soi,

Les combats spatiaux épiques sont d'une longueur assez pénible et vous devez être très endurant (et très patient) pour ne pas craquer au bout de la 15ᵉ vague de vaisseaux ennemis.



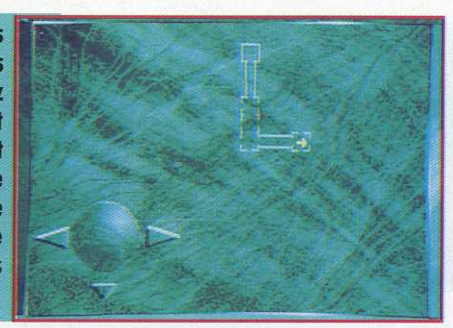

Ce que les sbires d'Aguirre peuvent être énervants. Non seulement, ils vous narguent avec leur belle épée et leur belle armure, mais en plus, quand ils sont immobilisés, ils acquièrent une espèce de pouvoir étrange qui les rend indestructibles. Allez savoir...


Contrairement à ce qu'on pourrait croire d'après la photo, cette phase d'action à la Star Machin est plus que soporifique. Vous ne dirigez pas du tout votre vaisseau (si, si! le pilote automatique existe même en phase de combat!) mais uniquement la vitesse et le tir.



▲ Les graphismes de synthèse et les séquences animées sont extraordinaires.
▲ Les bruitages mais surtout les musiques précolombiennes et les voix sont somptueuses.
▼ Qualifier Inca de jeu d'aventure est un bien grand mot: c'est seulement un enchaînement de séquences d'arcade et de réflexion. Le scénario est donc complètement linéaire.
▼ Les phases d'arcade sont assez lassantes car longues et répétitives mais surtout très simplistes.

Lors de l'exploration des temples ou des caravelles d'Aguirre, vous disposez d'un plan qui vous permet de vous repérer. Il faut dire que, dans Inca comme ailleurs, rien ne ressemble plus à un mur qu'un autre mur, même s'ils sont très beaux.



Cette Salle des Saisons est l'une des dernières énigmes du jeu et vous permet de mettre à profit les trois pouvoirs (le Temps, la Matière et l'Energie) si durement acquis. Soyez logique et patient car seule la persévérance paie. Le renouveau de la civilisation inca est à ce prix.





Le "menu" de Inca est, comme le reste du jeu, magnifique.
A. Le sas vous permet de partir en mission.
B. Les concepteurs du jeu ont eu l'excellente idée d'intégrer un mini dictionnaire qui vous explique des termes comme Tumi, Acda, Antara, etc.
C. Cette boule d'or est votre seul moyen de contacter Huayna Capac, le dernier grand Inca, votre vénéré maître, qui vous explique vos différentes missions.
D. Avec cet Antara, vous pourrez écouter les merveilleuses mélodies pré-colombiennes (et d'autres, beaucoup plus funky) qui ponctuent le jeu.

j'ai rien contre, surtout intégrées à un jeu d'aventure. Mais le problème avec les scènes d'action d'Inca, c'est qu'elles sont non seulement lassantes parce que répétitives et difficiles parce que longues (au bout d'un moment on se surprend à crier "Encore?!" à son moniteur) mais qu'elles manquent complètement d'intérêt car trop simplistes dans leur conception, mis à part peut-être les combats contre les Conquistadores digitalisés et animés. On s'ennuie dans les scènes d'action, ben oui, c'est difficile à croire mais c'est vrai (ça fait l'unanimité à Joystick, entre les quatre testeurs). Heureusement qu'il y a la partie exploration et les énigmes. Ces dernières, nombreuses et tordues et souhait, constituent à elles seules l'unique intérêt (je parle de l'intérêt ludique, pas de la réalisation) de Inca. Seulement, on a la très désagréable mais non moins nette impression que les séquences ont été collées les unes à la suite des autres tout simplement: action, réflexion, action, action, réflexion, etc. Et c'est pour le moins embêtant car tout est complètement linéaire et on se croirait jouer à ces jeux où il faut passer des tableaux, écran par écran. Pour un jeu qui se prétend appartenir à la catégorie "Aventure", c'est regrettable. D'autant plus que pour les énigmes, on ne fera appel ni à votre immense imagination, ni à votre gigantesque débrouillardise, puisque vous devrez trouver LA solution de l'énigme (y'en a qu'une, c'est la...). Pour être clair, vous n'êtes pas du tout libre de vos actes (on vous aura prévenu, ne nous téléphonez pas pour nous dire qu'on vous l'avait pas dit), et ceux qui se plaignait des scénarii linéaires de Sierra en seront pour leurs frais. C'est bien beau de mélanger les genres et de recouvrir tout ça d'une magnifique réalisation, mais ça suffit pas pour faire un très bon jeu... S'il avait été moche, Inca aurait juste eu 50%. Mais voilà, Inca est très très beau, remarquable même, aussi bien au niveau des graphismes que de l'environnement musical et sonore.

CALOR

Sans conteste, Inca est l'un des plus beau produits tournant sur CD ROM PC: son, graphisme 3D, scènes animées ménageant une pause en les fameuses scènes d'action, tout y est. Hélas, il ne suffit pas qu'un jeu soit esthétiquement parfait pour être intéressant. Il faut aussi du "game play" et Inca en manque singulièrement. Produit très ambitieux sur lequel l'éditeur a énormément misé (et travaillé), Inca semble parfois avoir fait l'objet de compromis: de l'aventure parce que c'est beau et de l'action parce que ça plaît. Vous me direz, c'est beau aussi, les jeux d'action. Oui, mais c'est là le point le plus important et à mon avis la clef du mystère Inca, le logiciel est destiné à tourner sur PC disque dur, mais aussi CD ROM et surtout CDI Philips. Apparemment, c'est cette dernière version qui a bridé les autres. En l'absence du fameux module Full Motion – et encore –, le CDI est un colosse aux pieds d'argile disposant d'un petit pois à la place du cerveau. Avec la meilleur volonté du monde, les programmeurs de Inca n'auraient de toute façon pu faire beaucoup mieux sur CDI. Du reste, un autre jeu devant paraître prochainement chez un autre éditeur ressemble singulièrement à Inca: belles images, beaux sons et scènes d'action semblant sortir d'un musée de la micro ludique (dans lesquelles on dirige également un vaisseau spatial au milieu de météorites); on en reparlera.
Bref, si l'on en arrive à se demander si l'avenir du CDI passe par le jeu, il est clair qu'à moins d'oublier tous les progrès réalisés ces dernières années sur micro-ordinateur, le jeu d'action n'a pas d'avenir sur le CDI.

Moulinex

EDITEUR : COKTEL VISION

SUR CD ROM PC

AVENTURE/ARCADE — NOTICE VF :15 — 640 KO — 1 DISQUE — 1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	17
ANIMATION	17
ERGONOMIE	16
INTERET	14
ORIGINALITÉ	14

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

80%

TESTE EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16



AMAZ

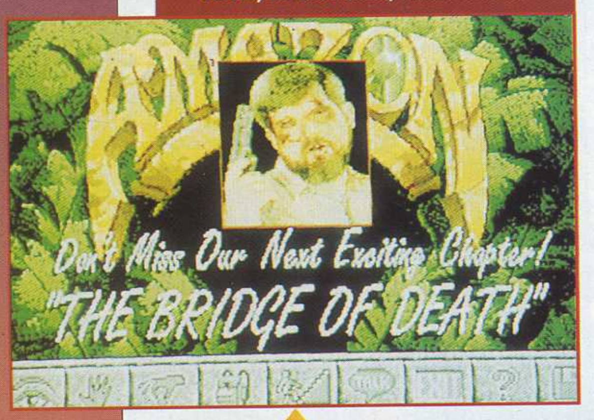


A Rio Blanco, vous ferez une agréable rencontre en la personne de Maya qui est malheureusement la copine de votre frère (ben oui, c'est bête, mais c'est comme ça!). Elle vous mènera à lui après avoir vérifié votre identité (sauvegardez!).

Vous aimez l'aventure? Vous aimez les frissons? Vous voulez de l'action et du mystère? Vous adorez les explorations des jungles équatoriales des films des années 50? Alors, STOP! Ne cherchez plus, Amazon est fait pour vous. Ce fabuleux jeu vous met dans la peau d'un jeune scientifique, Jason, qui en partant à la recherche de son frère disparu dans les profondeurs de l'Amazonie, découvrira l'une des plus fascinantes civilisations mythiques, celle des Amazones. Vous savez, ce peuple composé exclusivement de femmes très douées au tir à l'arc (la légende dit qu'elles s'amputaient même d'un sein pour mieux bander... l'arc). Braver les plus grands dangers, élucider les énigmes les plus retorses, découvrir d'incroyables secrets et trésors... Eh, oh! Revenez à cette page, l'aventure c'est pour plus tard! Où en étais-je? Ah oui, ce qui est génial avec Amazon, c'est que quand on a commencé à le charger, on ne peut plus s'en décrocher... Il y a des moments difficiles à passer bien sûr - on est aventurier ou on ne l'est pas - parfois même si ardus (parce qu'il faut faire très vite) qu'il faudra recommencer et recommencer et recommencer pour passer. Les sauvegardes sont ici une manne bénie des entrailles du disque dur. Mais coûte que coûte, on veut voir ce qui va se passer dans le prochain épisode, exactement comme les séries, je vous dis. Et puis on n'a pas tous les jours l'occasion de jouer les héros.

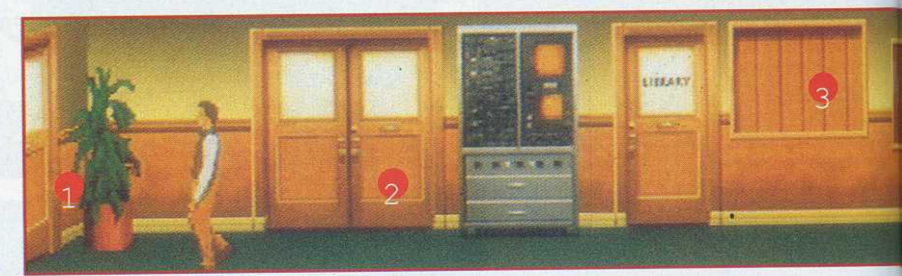
Amazon est donc structuré comme une série, en 14 chapitres. Dans les premiers épisodes, vous chercherez des indices pour savoir où se trouve votre frère Allen, voir ce qui s'est passé exactement. Comme par hasard, Allen vous a envoyé avant de disparaître un paquet contenant une mystérieuse lettre, une clé et un message bizarrement codé. Tout cela devrait vous permettre d'accéder au dossier du projet sur lequel il travaille, paranoïaquement protégé par des gardes humains et même robots. Vous découvrez qu'Allen était en fait à la recherche d'un des plus fabuleux trésors, l'Œil du Jaguar. Ces émeraudes colossales que le Roi aztèque Montezuma avait offertes à Hernando Cortez en 1519, avaient en effet disparu. Les plus grands archéologistes et les plus fins chasseurs de trésors se sont donc jetés à corps perdu à la recherche de ces inestimables joyaux. Votre sang ne fait qu'un tour, d'autant plus qu'une fois décodé, le message de votre frère vous demande d'aller dans le petit village de Rio Blanco perdu au fin fond du Pérou, où vous devrez appeler un numéro de téléphone, laisser sonner trois fois puis raccrocher. Avouez qu'on ne fait pas plus mystérieux.

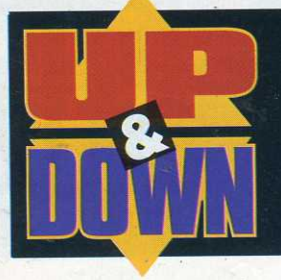
J'adore cet écran qui en plein jeu, vous rappelle de ne pas rater le prochain épisode. Vous voyez, quand je vous disais que Amazon était calqué sur les séries des fifties. Ah! Daktari, Tarzan, La Cité Perdue, Flash Gordon...





Comme dans tous les jeux d'aventure, vous disposez d'un inventaire d'objets dont l'utilisation n'est pas toujours évidente à première vue. Mais ne vous inquiétez pas, ça reste toujours très logique.





- ▲ C'est génial de retrouver l'ambiance des films et des séries des années 50.
- ▲ Le thème et le scénario, bien que pas très originaux, présagent une aventure à la Indy comme on les aime.
- ▲ Un système d'indices plus ou moins précis permet de ne pas bloquer lors des passages ardus.
- ▲ Les musiques et les bruitages et voix digitalisés
- ▲ Les graphismes digitalisés
- ▼ Certaines scènes exigent rapidité et précision. Il faudra insister et recommencer et recommencer avant de les passer.
- ▼ Tout est en anglais (c'est surtout ennuyeux pour les écrans narratifs).







Le village de Rio Blanco, bien que relativement minuscule, possède des lieux très profitables. Le seul téléphone se trouve malheureusement dans l'hôtel dont l'entrée est pour l'instant bloquée par son allumé et goinfre de patron.

Vous voilà donc parti pour Cuzco au Pérou, où vous devez user de votre plus grande diplomatie et votre plus grand sens de la corruption (ah, ces tiers-mondistes...) pour obtenir qu'un pilote privé vous mène à Rio Blanco. Mais comme dans toute série télévisée qui se respecte, tout ne se déroule pas exactement comme on le voudrait et le pilote en question cherchera à envoyer Jason faire un petit vol

LES LABORATOIRES ALLISTER

Voici les bureaux de votre employeur, les Laboratoires Allister. C'est ici que vous démarrez l'aventure et que vous obtiendrez les premiers indices pour partir à la recherche de votre frère Allen.

1 - C'est dans son bureau que Thornick, le directeur des Laboratoires Allister, vous apprendra avec une réelle tristesse la disparition de votre frère. Il vous autorisera à prendre quelques jours pour vous remettre de cette terrible nouvelle.

2 - Les Laboratoires Allister étant complètement paranos, se sont dotés d'une salle d'archives des mieux protégées. Il faudra pourtant y accéder si vous voulez savoir où se trouve exactement votre frère.

3 - La bibliothèque est en endroit très utile surtout quand il s'agit de visionner un microfilm. Il faudra cependant d'abord braver cette terrible vieille fille de Miss Morton qui décidément "oublie" souvent d'éteindre les phares de sa voiture...

4 - Le bureau d'Allen lui ressemble étonnamment: bien rangé, ordonné, chaque chose à sa place. Parce qu'il est souvent sur des recherches top secrètes, il a équipé son labo des systèmes de sécurité les plus infaillibles pour les espions, mais pas pour vous, son propre frère.

5 - Miss Flitch, est responsable de la réserve de clés qui est à sa gauche. Tant qu'elle ne quittera pas son poste, vous ne pourrez pas accéder à la clé de l'armoire de votre frère (qui contient sûrement de précieux renseignements). Miss Flitch a cependant un point faible: elle a une sainte horreur des petits rongeurs...

6 - Votre labo est bien évidemment beaucoup plus fouillis que celui de votre frère. Mais fouillis ne veut pas dire inutile, et vous y trouverez quelques outils sympathiques (tiens! une souris!).


1


2

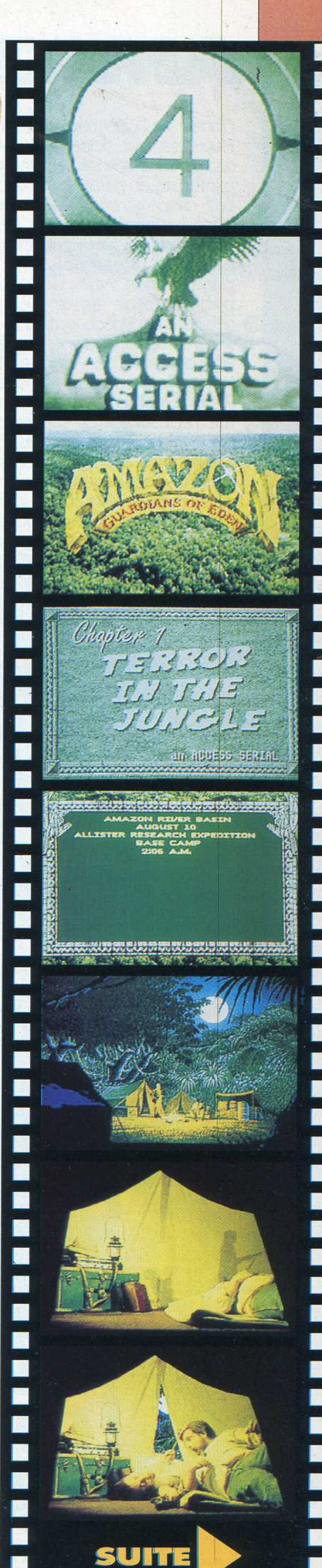

3


4 5 6


4


5


6



SUITE

nouvelle notation: 30% **Nul** • 40% **Mauvais** • 50% **Moyen** • 60% **Pas mal** • 70% **Bon** • 80 % **Très bon** • 90% **Exceptionnel**

AMAZON suite

plané - sans parachute, cela va sans dire. Heureusement, notre héros s'en débarrassera sans une seule égratignure (du pilote, pas du parachute, puisqu'il n'en a pas, de parachute). Il fait un atterrissage forcé en plein dans le plus grand fleuve du monde où grouillent, chacun le sait, plein de petits poissons avec de grandes dents. Après de multiples péripéties, Jason arrive néanmoins à rejoindre Rio Blanco - en fait, il s'était crashé à seulement quelques mètres du village péruvien (ben voyons!). Bon, pour le reste, je laisse planer le suspense.

Passons maintenant à la "technique" (on me reproche très souvent, surtout Claude, de ne pas faire assez de technique, alors allons-y!). Non seulement Amazon possède un scénario béton qui satisfera plus d'un amateur d'aventure, mais en plus, il est magnifiquement mis en scène- je salue au passage le talent du directeur de la photo et celui du son. Tous les écrans ou presque sont constitués de digitalisations de photos avec un gros plan animé à la Police Quest sur chaque personnage qui cause. Et là, votre carte Sound Blaster ou assimilé fera des merveilles puisque chaque rencontre prononcera toujours de manière intelligible quelques mots. Au Pérou, les autochtones ont l'accent espagnol!

Vous aurez l'occasion, dès le 7ème épisode, de diriger deux personnages (comme dans Indy IV). Je sais, vous allez me dire qu'il y a trois personnages sur la photo, mais en fait, comme je vous l'affirmais, vous n'en dirigez que deux: Jason et Maya. Comma Maya a l'habitude de vivre en pleine brousse, elle a des dons insoupçonnables...

Evidemment, si vous êtes nul en anglais, vous allez avoir quelques problèmes de compréhension car les dialogues, bien que figurant à l'écran, sont également en V.O.

Amazon se joue sur deux types d'écrans différents, il y a la vue des décors avec votre personnage à la Sierra (on va me reprocher de toujours parler des Sierra, mais n'oubliez quand même pas que ce sont eux qui ont inventé les jeux d'aventure graphiques) et pour certaines situations, vous avez une image plus ou moins animée de ce que voit Jason, et où vous ne pouvez donc vous déplacer. Pour faire évoluer votre héros et le faire accomplir les actions les plus folles, vous disposez d'une barre d'icônes classique. Une icône mérite principalement qu'on s'y attarde. Il s'agit de celle avec le point d'interrogation. Elle vous permet d'accéder à un système d'aide qui vous fournit des indices quand vous êtes bloqué. Ce système très élaboré comporte trois niveaux de précision d'indice. Le premier niveau vous donne un indice très vague, le second un peu plus précis, et le troisième vous dit carrément ce qu'il faut faire. Mais vous devrez veiller à ne pas utiliser ce système à tort et à travers, car le soft vous en bloquera l'accès si vous le faites trop souvent. Pssst... un conseil, vous n'avez qu'à sauvegarder, utiliser le système d'aide à votre soûl, et recharger la partie (ouh! la tricheuse!). L'interface proposée par Access n'est quand même pas toujours très pratique et il vaut mieux déplacer le personnage avec les flèches du clavier: on ne peut pas switcher entre les icônes comme dans les Sierra et quand il faut faire vite, ce n'est pas vraiment évident. Mais pour ne pas finir sur une critique parce que j'adore ce jeu, je ne dirai qu'un mot: BRAVO!

CALOR

Le bar glauque de Cuzco est un lieu idéal poiur trouver quelque mercenaire qui vous pilotera vers Rio Blanco. De toutes façons, c'est votre seule chance, alors c'est pas le moment de critiquer le style pas très classieux de ce rade.





Les façons de "mourir" dans Amazon sont impressionnantes. Vous pouvez être mis en prison, vous crasher d'un avion, servir de repas à des piranhas, vous faire toucher par une balle en plein cœur...









L'interface à la souris avec la classique barre d'icônes est très simple d'utilisation. Cependant pour les déplacements, l'emploi du clavier est quand même plus simple car on ne peut pas ici changer d'icône en cliquant sur le bouton droit comme dans les Sierra.



A. Regarder une personne, un objet, un lieu.
B. Bouger, déplacer un objet.
C. Ramasser un objet.
D. Inventaire.
E. Grimper ou monter sur un objet.
F. Parler à une personne.
G. Sortir d'un écran fixe.
H. Indices.
I. Options de chargement et de sauvegarde.



Les meilleures compilations LORICIEL !!!
PREMIUM
Sport, action et humour . . .
La boxe au plus haut niveau avec PANZA KICK BOXING, le tennis dans tous ses états avec TENNIS CUP et une explosion d' humour et d'arcades avec BABY JO. PREMIUM, c'est la compilation des meilleurs ! ! !
Disponible sur ST/AMIGA/PC/CPC
PREMIUM
LA COMPILATION DES MEILLEURS !!!
SPORT'S BEST II
La plus géniale des compilations sportives avec : TENNIS CUP 2, CRAZY CAR II et KICK OFF II
pour PC/AMIGA/ST/CPC (TENNIS CUP 1 pour CPC et ST)
PODIUM
Amateurs de sport et de sensations fortes, vibrez aux rythmes des plus grandes compétitions. PANZA KICK BOXING, PARAGLIDING, DISC et GRAND PRIX 500 II feront appel à toute votre adresse, votre rapidité et à tout votre punch ! ! !
Disponible sur ST/AMIGA/PC/CPC
GRAND PRIX 500 II
DISC
PARAGLIDING
PANZA KICK BOXING
PODIUM
SUPER HEROS
Que vous partiez à la conquête de l'AIGLE D'OR, la statuette aux pouvoirs magiques, sur les pas du PRINCE DE PERSE pour combattre l'ignoble Grand Vizir et libérer la belle princesse ou que vous veniez en aide au célèbre BABY JO, vous serez enthousiasmé par chacune des aventures dans lesquelles SUPER HEROS vous entraînera.
Disponible sur ST/AMIGA/PC/CPC
AIGLE D'OR • BABY JO • PRINCE DE PERSE
SUPER HEROS
Sélection CPC
FOOT
BUILDERLAND
QUADREL
5e AXE
MATA HARI
BACTRON
SKWEEK
BUMPY
SELECTION CPC
Sport, réflexion, arcade et action avec : FOOT, QUADREL, BUILDERLAND, BUMPY, BACTRON, MATA HARI et 5ème AXE. 8 jeux qui font de la Sélection CPC, la meilleure des compilations pour votre CPC
LORICIEL
LORICIEL S. A.
7 rue du Fossé Blanc
92 624 Gennevilliers
Tél. distribution : (1) 46 88 28 28
Fax distribution : (1) 47 90 46 46

PINBALL F

PARTYLAND

1:SKYRIDE : fait avancer le multiplicateur de Bonus quand on passe trois fois dans la rampe.

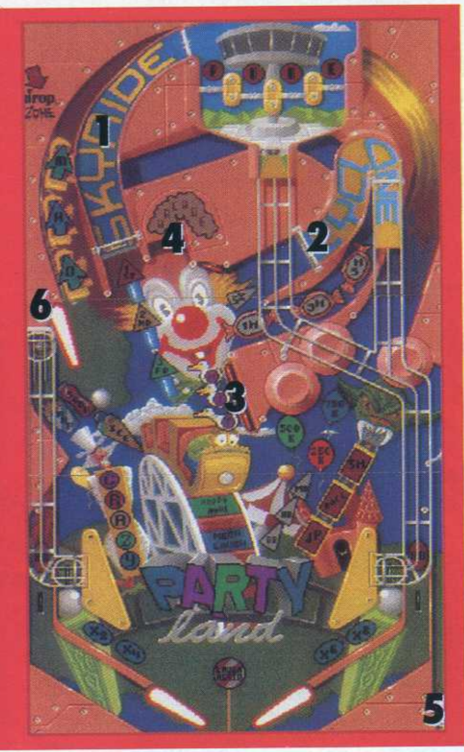
2: CYCLONE : augmente le compteur de Bonus de 1.

3: CIBLES CANARDS : à descendre pour obtenir et allumer tout un tas d'options, notamment l'extra-ball et le Jackpot.

4: ARCADE : frapper la cible juste avant, puis entrer, donne successivement 500 000 points, 1 Million, 5 Millions, allume l'Extra Ball puis rajoute une lettre Crazy.

5: pour envoyer la boule dans le jeu, il suffit d'appuyer sur une touche.

6: trois des quatre flippers de Pinball Fantasies disposent de flips supplémentaires.





De nombreuses tentatives et quelques réussites, ont été faites pour reproduire les sensations du flipper sur ordinateur. Même si l'on ne recréera jamais l'ambiance complète qui règne quand on a les mains posées sur un véritable flipper, il est tout de même possible d'obtenir un jeu qui, toutes comparaisons avec la réalité gardées, reste très agréable à jouer. Sans le brouhaha du bar, sans les discussions et les engueulades des Gros-René au comptoir et, surtout, sans le stress qui débarque "parce qu'on a plus une thune, que c'est la dernière boule et qu'il faut absolument claquer sinon s'en est véritablement fini", c'est le retour sur la Terre et direction la porte, la rue et le froid de l'hiver. C'est d'ailleurs approximativement la même chose quand on a un véritable flipper à la maison, c'est beaucoup moins marrant que d'y jouer dans une salle d'arcade ou dans un café parce que l'on ne paye pas.
Bref, pour la seconde fois, 21st Century s'aventure dans le monde du flipper et la réussite est au rendez-vous. Quatre flippers différents sont proposés dans Pinball Fantasies. Très inspirés de véritables flippers de salles, ceux de Pinball Fantasies sont, en fait, des sortes de compilations reprenant tous les bons plans du marché.
Chaque flipper a son thème, ses graphismes, sa musique et ses bruitages. Un effort tout particulier a d'ailleurs été porté sur ces deux derniers. La qualité sonore de Pinball Fantasies est remarquable, ce qui apporte beaucoup au jeu. Dans un flipper, le joueur est trop occupé à suivre la balle pour qu'il soit utile de foutre des animations partout à l'écran; celane sert à rien, le joueur n'ayant pas le temps de les voir.

UP & DOWN

▲ Le scrolling qui se déclenche pour permettre au joueur de bien suivre la balle, c'est un minimum, est parfaitement fluide.

▲ Le jeu est très rapide, vous devrez ressortir toutes vos doses de réflexes, celles qui étaient enfouies, bien profond, depuis très longtemps.

▼ Les chargements sont très longs et passer d'un flipper à l'autre demande beaucoup de patience.

▼ On ne peut pas bouger le flipper, on n'peut pas l'bourrer, l'exploser, le secouer, le frapper; on ne peut pas se défouler vraiment, quoi, purée.

STONES "N" BONES



ANTASIES











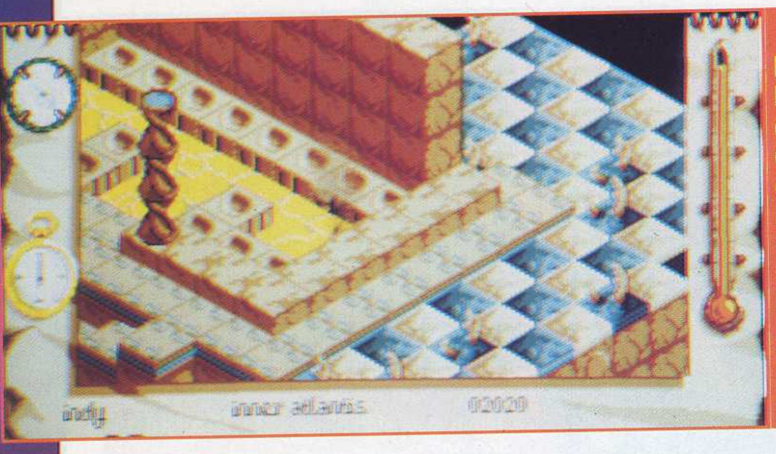
Les musiques et les bruitages permettent de compenser ce vide relatif.
Chaque flipper est large d'un écran et haut d'environ deux écran et demi. Un scrolling continu et extrêmement fluide et rapide, s'occupe de toujours laisser la balle visible dans la fenêtre de jeu.
Pour ce qui est des manipulations, rien de bien compliqué, tout se limite à l'utilisation de 3 touches : une pour chaque flip et une autre pour envoyer la balle. Vous pouvez, bien sûr, l'envoyer plus ou moins fort pour tenter de viser un point donné.
Les éléments présents dans les flips de Pinball Fantasies sont assez variés : bumpers, rangées de fiches à descendre, couloirs multiplicateurs, trous de capture proposant divers bonus et, toujours, des tonnes de rampes qui permettent de jouer dans une dimension supérieure. Le plateau de jeu en lui-même est toujours très coloré et truffé d'indicateurs clignotants.
Techniquement, Pinball Fantasies est absolument irréprochable; à part des chargements un peu longs, nul défaut ne pointe son nez. Résultat : si vous tenez à posséder un flipper sur micro, c'est bien celui-là qu'il vous faut.

Seb.





INDY 4



PC - Le jeu prend quelques fois des apparences énigmatiques. Il faut trouver les différentes boules se logeant dans les trous prévus à cet effet. Bonjour les boules!

Devant le succès monstrueux de Indiana Jones and the Fate of Atlantis dans sa version aventure, Lucas Arts s'est décidé à sortir une version plus orientée vers l'action de ce soft. La légende raconte qu'il y a plusieurs millions d'années, l'Atlantide fût littéralement engloutie par les flots avec tous ses Atlantes. Mais on dit qu'ils emportèrent dans leur tombe des secrets d'une puissance inouïe capables d'anéantir le monde. Seulement voilà, les nazis ont fini par découvrir la ville enfouie au fin fond des mers et tentent, à l'aide des documents retrouvés, de fabriquer une bombe destinée à rayer une grande partie du globe. Mais Indy découvre rapidement le complot et décide d'intervenir avant qu'il ne soit trop tard. Heureusement pour lui, sa fiancée Sophia l'accompagne partout où il va et lui donne de sérieux coup de main.



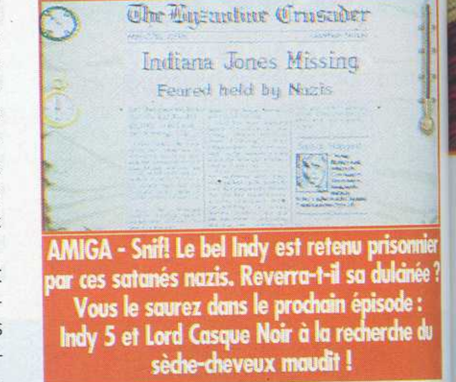
PC - Les ascenseurs ne manquent pas dans ce niveau. Les gangsters ont mis en place des installations leur permettant de se déplacer plus facilement. Mais comme vous êtes un petit rusé, vous allez tout saboter!

Le jeu débute donc dans le casino de Monte-Carlo. Parti avec peu d'objets en poche, notre petit couple doit profiter de son passage dans ces lieux pour se faire un maximum de blé afin de pouvoir quitter le pays. Les différents objets ramassés servent le plus souvent de monnaie d'échange ou de fortifiant leur permettant de se refaire une petite santé. Les niveaux sont riches en décors et se déroulent la plupart du temps sur plusieurs étages. De la simple plate-forme aux puissants projecteurs de la Gestapo, vous devez éviter une tonne de pièges tout en évitant de vous faire repérer.

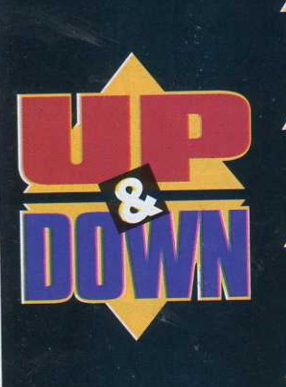
A tout moment du jeu, les tableaux peuvent être affichés de quatre façons différentes supprimant tous les angles morts. N'oubliez pas d'utiliser fréquemment cette option pour découvrir tous les objets cachés derrière les murs.

L'action se déroule en 3D isométrique et vous pouvez diriger le personnage de votre choix. Chacun d'eux agit de manière totalement indépendante et lorsque par exemple vous dirigez Indy, Sophia continue son petit bonhomme de chemin à la recherche des différents objets qui pourraient lui servir. Une fenêtre apparaît alors en bas de l'écran et vous tient au courant de son état de santé (dans le cas présent). Si vous voyez qu'elle se trouve en difficulté, il faut l'aider en reprenant son contrôle manuellement. Pour leur défense, ils peuvent donner des coups de pieds ou de poings avec un avantage pour Indy qui transporte en permanence son célèbre fouet. Mais le maniement n'est pas des plus facile et les effets de perspective aggravent le phénomène. Par exemple, si vous désirez franchir une porte plutôt étroite, il faut s'y reprendre à plusieurs fois pour que le sprite se trouve exactement au centre de celle-ci.

Il va sans dire que lorsque vous tentez de fuir l'ennemi, c'est toujours très agréable de voir son personnage se faire tabasser à donf pendant que vous faites tout ce que vous pouvez pour vous tirer de là! De plus, le système de direction est assez inhabituel et votre héros ne peut pas avancer directement dans une



AMIGA - Snif! Le bel Indy est retenu prisonnier par ces satanés nazis. Reverra-t-il sa dulcinée ? Vous le saurez dans le prochain épisode : Indy 5 et Lord Casque Noir à la recherche du sèche-cheveux maudit !



▲ Grâce à un scénario remarquable, le jeu parvient à retenir le joueur devant son ordinateur malgré un graphisme pauvre et une jouabilité moyenne.

▲ L'interface de jeu est originale et bien conçue. Toutes les actions que peuvent accomplir les personnages s'effectuent au joystick à l'aide de la barre d'espace.

▲ L'action peut être aperçue sous trois angles différents. C'est une bonne idée mais il est regrettable que le programme ne sélectionne pas automatiquement la plus appropriée.

▼ Les graphismes sont assez pauvres et assez grossiers. De plus, les couleurs sont confuses et ne sont pas de très bon goût.

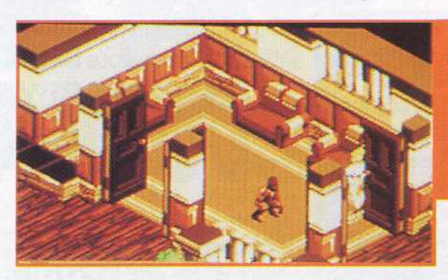
▼ La musique du film est trafiquée à mort et aussi bizarre que cela puisse paraître, c'est la version Amiga qui possède la moins bonne. Paradoxalement, les bruitages sont réussis sur cette dernière et légèrement ratés sur les deux autres.

▼ Le maniement du personnage est un peu déconcertant. Il faut pous- ser la manette vers l'avant pour le faire avancer et ce, quelque soit sa position. On aurait préféré pousser la manette dans la direction correspondant au sens de déplacement souhaité.

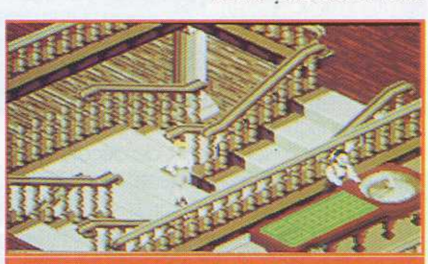
ACTION GAME

direction donnée. Il faut d'abord le retourner puis pousser le joystick vers le haut afin qu'il progresse. Malgré quelques désagréments au départ, cette technique a l'avantage de grouper un maximum d'actions possibles sur un minimum de touches en libérant les directions inutilisées (en fonction du périphérique utilisé). On peut donc à partir d'un ensemble de six touches (ou directions + bouton pour le joystick) se déplacer, sauter, sélectionner une action à entreprendre, ramasser des objets et les utiliser... Seule la barre d'espace est mise à contribution pour valider certaines actions. Bref, on peut tout faire. La communication avec les différents personnages est complètement débile puisque chaque réponse apparaît sous la forme d'une ou plusieurs icônes n'ayant pas du tout la même signification en fonction de l'ordre dans lesquels ils se trouvent.
Si un carré seul veut dire "Désolé, cette table est réservée", deux carrés veulent dire "La destination choisie à été atteinte". Bref c'est n'importe quoi et il faut consulter la doc toutes les trente secondes! Un autre point noir concerne la finesse des graphismes. S'ils sont corrects sur ST et Amiga, la version PC aurait pu faire beaucoup mieux. Même chose en ce qui concerne les bruitages qui ne sont intéressants que sur le Commodore. Heureusement, le scénario bien ficelé sauve un jeu qui aurait pu disparaître avec l'Atlantide.

LORD CASQUE NOIR



ST - Non, non. Il ne faut pas toujours se fier aux apparences. Le gardien n'essaye pas de faire un super prout! Il se tord de douleur à cause le fabuleux coup de pied que vient de lui mettre Sophia. Quel sacrée bécheuse, cette Sophia!



AMIGA - La belle Sophia se balade d'étage en étage. Ce casino est un vrai repaire servant à la mafia pour blanchir son argent. La plupart des roulettes sont truquées à mort et si vous comprenez leur fonctionnement, vous pourrez accumuler un maximum d'argent et mettre la maison en situation de banqueroute.



ST - Vous ne le saviez pas mais Indy est un gros joueur qui n'hésite pas à perdre des sommes colossales à la roulette. Le voilà pris en flagrant délit. Le caissier lui donne des jetons en échange de son fric. Quel sacré cachotier!

PC - Indy vient enfin de trouver le repaire des brigands. Les niveaux sont de plus en plus complexes et il faut sauter partout pour éviter des projectiles et franchir quelques obstacles.



EDITEUR : LUCAS ARTS
SUR ST




ACTION — NOTICE VF : 13




1 MO — 1 DISQUETTE




1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	13
MUSIQUE	13
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	13
INTERET	16
ORIGINALITÉ	16

66%

EDITEUR : LUCAS ARTS
SUR AMIGA



ACTION — NOTICE VF : 13

1 MO — 1 DISQUETTE



1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	16
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	13
INTERET	16
ORIGINALITÉ	16

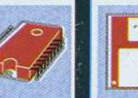
67%

EDITEUR : LUCAS ARTS
SUR PC



ACTION — NOTICE VF : 13

640 MO — 1 DISQUETTE




1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER




■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM
❑ GENERAL MIDI

EGA ■
VGA ■
SVGA ❑

GRAPHISME	12
BRUITAGE	13
MUSIQUE	15
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	13
INTERET	16
ORIGINALITÉ	16



65%

INDIAN



Comme dans les films, les voyages se font aussi par avion, et vous pourrez admirer le trajet de votre aéroplane par l'intermédiaire d'une carte.

C'est bien la première fois qu'Indy m'aura déçue. Et pourtant, je fais partie des inconditionnels de cet aventurier qui nous a offert bien des émotions. Oh, bien sûr, le scénario de ce 5ème épisode est toujours aussi passionnant, digne même d'une véritable adaptation ciné. Comme le titre l'indique, Indy s'attaque à une autre des plus grandes légendes: l'Atlantide. Comme toujours, sa quête le guidera à travers le monde, de l'Islande à Tikal, en passant par Monaco et Alger, sans oublier bien sûr la célébrissime Cité Engloutie.

Ce 5ème épisode est même très original puisqu'il y a trois modes de jeu différents: aventure, action et équipe. Cette dernière option est très intéressante puisqu'elle vous permet de diriger deux personnages, Indy et une charmante jeune femme, Sophia. Vous pouvez d'ailleurs, une fois l'aventure finie, la recommencer avec les options que vous n'aviez pas sélectionnées, le déroulement de l'aventure se modifiant quelque peu pour chaque cas. L'intégration de quelques scènes d'action comme le désormais classique combat d'homme à homme, apporte toujours un plus indéniable à ce jeu d'aventure. Les énigmes sont de vrais casse–têtes sans être pour autant insolubles. De même, la réalisation graphique et sonore supplante sans problème les épisodes précédents – je pense notamment à la Dernière Croisade, qui était pourtant déjà un monument. Les écrans sont tous plus beaux les uns que les autres, les musiques rythment judicieusement les mésaventures de notre héros. Mais alors, où le bât blesse–t–il, me direz–vous? Ben, l'ennui est que cette superproduction parfaite sur un PC, devient, avec tout ce foisonnement de décors et de figurants, d'une honteuse lenteur sur Amiga. Même si vous êtes un heureux possesseur de disque dur, vous devrez vous armer de votre plus grande patience pour mener cette aventure à son terme. C'est simple, Indy et Sophia mettront parfois une très longue minute pour traverser l'écran de gauche à droite! Peut–être que s'ils étaient sur Amiga 1200, ils iraient plus vite mais le problème est que le 1200 n'est pas encore sur le marché... La durée des chargements des écrans vous permet d'aller au petit coin ou boire un coup – ce qui peut plaire à certains, mais risque de vous faire complètement décrocher de cette palpitante quête.



Bref, la durée du soft est pour le moins qu'on puisse dire, considérablement longue! Et je ne parle même pas des malheureux qui n'ont pas la chance d'avoir un disque dur, je n'ose imaginer leur calvaire. On se demande d'ailleurs comment une boîte d'édition aussi immense que LucasArts a pu faire une adaptation aussi lente, sans penser aux capacités de l'Amiga. Après ils viendront nous dire "on ne développe plus sur Amiga parce que tout le monde est sur PC"... C'est sûr que ce n'est pas ce genre de soft qui arrangera les choses. Qui sait? Indy viendra peut–être nous sauver du désastre, armé de son fouet...

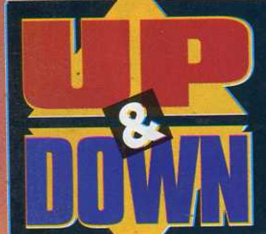
CALOR



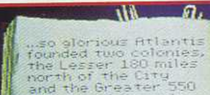
Comme dans ses précédentes aventures, Indy devra braver les dangers dans les jungles les plus denses, ici à Tikal, pour atteindre d'anciens vestiges des civilisations disparues. Mais vestiges ne veulent pas forcément dire désert...



Une ville comme Alger est composée d'un véritable dédale de ruelles pittoresques. La population locale, des lanceurs de couteaux au mendiant, en passant par les marchands dans le souk, a toujours quelque chose d'intéressant à vous "vendre", le tout étant de savoir ce que vous voulez acheter...



- ▲ Les décors sont dignes d'une superproduction hollywoodienne.
- ▲ L'ambiance est parfaitement servie par des musiques et des bruitages adaptés aux situations.
- ▲ Le scénario est très riche et mériterait même une adaptation ciné.
- ▲ C'est le retour d'Indy, et on va quand même pas rater l'occasion de retrouver notre aventurier préféré.
- ▲ La possibilité de jouer en trois modes de jeu différents confère une très longue durée de vie au soft.
- ▼ C'est extrêmement, considérablement, honteusement, horriblement, abominablement très LENT.



L'indispensable dernier livre de platon

A JONES

AND THE FATE OF ATLANTIS



Trottier détient un autre objet indispensable pour résoudre les mystères de l'Atlantide. Pendant que Sophia l'occupe, il vous faudra trouver un moyen pour le lui voler, et là, faites preuve d'imagination, profitez de la crédulité d'un fanatique de parapsychologie tel que Trottier.

EDITEUR : LUCASARTS

SUR AMIGA



AVENTURE



NOTICE VF : 16



1 MO

11 DISQUETTES

1 JOUEUR



JOY-SOURIS

GRAPHISME	18
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	12
ERGONOMIE	16
INTERET	18
ORIGINALITÉ	15

67%

DÉJA TESTÉ DANS JOYSTICK N°29 SUR PC

GAGNEZ DE QUOI VOUS HABILLER TOUT L'HIVER !

CONCOURS TEDDY SMITH/ JOYSTICK

- QUESTIONS -

1- QUELLE EST LA SURFACE DE TOILE DENIM NECESSAIRE A LA REALISATION D'UN PANTALON EN JEAN TEDDY SMITH ?

a-150CM /120CM   b- 250CM / 310CM   c- 600CM / 730CM

2 - LA MARQUE TEDDY SMITH EST T-ELLE D'ORIGINE :

a- AMERICAINE   b- ANGLAISE   c- FRANCAISE

3 - COMBIEN DE MODELES DE PANTALONS COMPREND LA GAMME TEDDY SMITH ?

a-15   b- 5   c- 8

QUESTION SUBSIDIAIRE : COMPOSEZ LE LOGO TEDDY SMITH IDEAL

REPONSE

Envoyer vos réponses sur papier libre avant le 28.02.93

Precisez vos : nom, prénom, âge, adresse et le modèle de votre ordinateur ou console.

Joystick, concours Teddy Smith
103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

- LES LOTS -

1ER PRIX AU 5 EME PRIX : 1 JEAN TEDDY SMITH
6EME PRIX AU 35EME : 1POLO RUGBY
36EME AU 45EME : 1BANANE TEDDY SMITH
46EME AU 55EME : 1 PORTEFEUILLE TEDDY SMITH

LE REGLEMENT

1)TEDDY SMITH et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 29 JANVIER 1993 à minuitT.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de TEDDY SMITH et JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un courrier-réponse (carte postale ou papier libre). Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disposnible gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 28 FEVRIER 1993..
5) Les bulletins de participation seront soumis a l'appreciation d'un jury qui operera un classement pour l'attribution des lots.



Pour en savoir plus sur les points de vente TEDDY SMITH, composez le numéro vert : 05 09 88 70 ; l'appel est gratuit.

GOBLII

Vous vous souvenez sûrement du premier épisode qui mettait en scène les Goblins. A l'époque, le titre comportait trois «i» pour trois personnages; maintenant, la suite en comporte deux et braque son projecteur sur deux héros de grande envergure. Gobliiins fut une surprise totale, un thème original, un principe de jeu tout autant créatif et une bonne grosse dose d'humour qui pliait, bien souvent, le joueur de rire. Tout cela est encore présent dans Gobliins 2, avec un nouveau système de contrôle, une plus grande liberté d'action, des énigmes encore plus tordues, plus de tableaux et, bien sûr, un nouveau scénario.

Le roi des Goblins, le bien aimé Angoulafre, vient de se prendre la tuile des tuiles, le malheur au visage sinistre et la tristesse au poids fracassant: son fils vient d'être enlevé. Modemus, le magicien officiel de la cour, n'a pas eu beaucoup de mal à découvrir le coupable de ce crime ignoble: Amoniak. Ce dernier s'est vengé d'une ancienne défaite que le roi des Goblins lui avait fait subir il y a bien longtemps, défaite qu'il n'a jamais oubliée. Amoniak a dérobé le trône d'un royaume lointain en usurpant la place de Domenic le roi guerrier et, maintenant, il a fait son bouffon du prince des Goblins.

Un appel a été lancé dans tout le royaume pour partir délivrer le prince; deux aventuriers ont répondu au cri de désespoir du roi Angoulafre: Fingus le goblin, sérieux et intelligent et Winkle, l'oiseau farceur et téméraire. Nos deux héros ne se connaissent pas encore mais ils s'apprêtent à partir affronter le danger pour revenir glorieux, ramenant le fils tant regretté.

Selon les actions à effectuer, Fingus sera plus adpaté que Winkle et vice-versa. Fingus est assez trouillard et vous aurez du mal à lui faire plonger la main dans des trous trop sombres ou à le faire escalader des obstacles dangereux. Winkle, lui, n'hésitera pas, tout fanfaron et fier qu'il est; par contre, son insolence vous jouera des tours si vous le laissez parler trop souvent avec les personnages que vous rencontrerez sur votre chemin, laissez plutôt faire Fingus, sa diplomatie vous rendra service.

Le maniement des Goblins est simplifié au maximum. Cliquez sur le personnage que vous voulez diriger, pointez sur un point de l'écran et cliquez à nouveau pour qu'il



Les lieux sont riches, le joueur a pas mal d'éléments à assimiler. Tout d'abord, il faut repérer les objets à récupérer puis trouver le moyen de les obtenir. Ici, une fontaine vous attend ainsi qu'une pierre, malheureusement gardée par un crapaud. Peut-être y a-t-il moyen d'utiliser la bouteille que vous aviez gagnée précédemment pour faire déguerpir la bestiole. Ensuite, vous essaierez de rentrer dans la maison du magicien qui vous donnera quelques conseils pour atteindre le château où est enfermé le prince bouffon.

Winkle et Fingus se retrouvent sur la place du village le plus proche du château, où se trouve enfermé le prince bouffon. Tout de suite, ils ont repéré une bouteille près d'un groupe de petits vieux, ainsi qu'un saucisson proche de la main violente d'un notable.



Fingus se place juste à côté des petits vieux, près de la bouteille, mais il ne la prend pas, sinon il se ferait frapper à coups de cannes.



▲ Les animations des personnages, très nombreuses et changeant à chaque tableau, sont souvent à mourir de rire et toujours réussies.

▲ Gobliins 2 est très imposant, un très grand nombre énigmes vous attend ainsi que de nombreux tableaux, tous plus cinglés les uns que les autres.

▲ Les graphismes, les sprites et les décors ont un charme très particulier, quasi envoûtant, et un tableau que l'on arrive pas à passer devient vite obsédant; on le retrouve toujours, même dans ses rêves.

▼ Défaut principal de cette version de Gobliins 2, les nombreux et longs chargements sur disquette. Le reste du jeu est si agréable que l'on fermera rapidement les yeux sur cela pour se laisser emporter dans le monde des Goblins.

▼ Autre défaut, mais beaucoup moins gênant celui-là, l'affichage ou le temps de réaction est parfois un tout petit peu lent, et le fait de cliquer sur un personnage quand l'autre se déplace stoppe l'action une demi-seconde.

Problème. Et même, problèmes au pluriel ; un chien vous barre la route une première fois, puis un géant achève la galère en vous empêchant de passer une seconde fois. Heureusement, vous pourrez avoir le don naturel d'une poule à pondre des œufs pour corrompre le géant.



NS 2

MEGASTAR joystick



Il faut détourner l'attention des petits vieux; Winkle va s'en charger en tentant de prendre le saucisson. Le notable lui file alors un grand coup qui lui fait traverser l'écran et qui fera mourir de rire les petits vieux.



Il ne reste plus qu'à attrapper la bouteille, tranquillement, pendant que les vieux sont occupés à s'exploser de rire.

se déplace tout seul jusque là. Si vous avez cliqué sur un objet, le personnage viendra le ramasser. Pour utiliser un objet, il suffit de cliquer sur l'autre bouton de la souris, de choisir un objet dans son inventaire grâce à un menu déroulant, puis de cliquer à l'écran pour indiquer sur quoi vous voulez utilisez l'objet. Rien de plus simple. Grande nouveauté par rapport au premier volet des aventures Gobelinesques, il est possible de donner des ordres qui seront exécutés simultanément par les deux Goblins. Si vous indiquez à Fingus qu'il doit se rendre à l'autre bout de l'écran et que, pendant qu'il se déplace, vous indiquez à Winkle qu'il doit grimper à une échelle, les deux Goblins évolueront en même temps à l'écran. cette nouveauté apporte plus de souplesse, mais elle a permis aussi aux créateurs de Gobliins 2 de concocter des énigmes encore plus tordues, où les deux personnages doivent agir en même temps, se croiser au millimètre près et tout un tas d'actions de grande précision.



Le côté magique de Goblins commence à se faire sentir; nos deux héros font face à un arbre animé et doté d'une tronche, de jambes et de bras, mais aussi à une charmante nymphe gracile et virevoletante.

Graphiquement, Gobliins 2 est très réussi et c'est un véritable plaisir de découvrir de nouveaux écrans. Là encore d'ailleurs, une plus grande liberté est laissée au joueur car fréquemment, il est possible d'évoluer dans trois écrans à sa guise sans être obligé de résoudre chaque énigme; bien souvent encore, des objets gagnés dans un écran serviront dans un autre. La cohérence globale de l'aventure est plus prononcée. Mais le point fort de Gobliins 2, tout comme dans le premier est, bien sûr, constitué de la grande qualité des animations et surtout de leur côté hilarant. Fingus et Winkle n'arrêtent pas de se prendre des coups, de hurler, de râler et, souvent, quand l'un d'eux se prend une crasse, l'autre est aussitôt explosé de rire.
Des musiques accompagnent tous les tableaux; très variées dans leur thème, elles sont aussi de qualité variable mais souvent agréables. De nombreux bruitages accompagnent les actions ou les surprises des Gobliins, bruitages très amusants.
Quelques options sont proposées au joueur, il suffit de déplacer le curseur en haut de l'écran pour faire apparaître des icônes aux diverses fonctions: sauvegarde et chargement d'une partie, obtention d'une aide (possible dans certains niveaux), bloc-notes pour entrer les indices découverts, inventaire permettant d'afficher la liste des objets que possèdent nos Goblins, échanges d'objets d'un Goblin à l'autre, déplacement d'un lieu à un autre et, enfin, différents réglages de son ou d'affichage.
Si vous avez aimé Gobliiins premier du nom, si vous avez encore envie de diriger de petites bestioles dans des aventures loufoques, Gobliins 2 ne peut alors que vous enchanter. Si vous ne connaissez pas encore les Goblins, c'est l'occasion de les rencontrer et, peut-être, rattraperez-vous le temps perdu en vous attaquant ensuite au premier épisode qui est toujours disponible. **SEB**

Pas évident d'entrer dans l'enceinte du château; celui-ci est bien gardé. Heureusement, une tour est accessible et elle contient des bombes qui vous serviront à faire sauter pas mal de choses. La collaboration entre les deux Goblins sera totale, pendant que l'un tient la bombe, l'autre l'allume puis le premier la lance.





EDITEUR : COKTEL VISION
SUR AMIGA

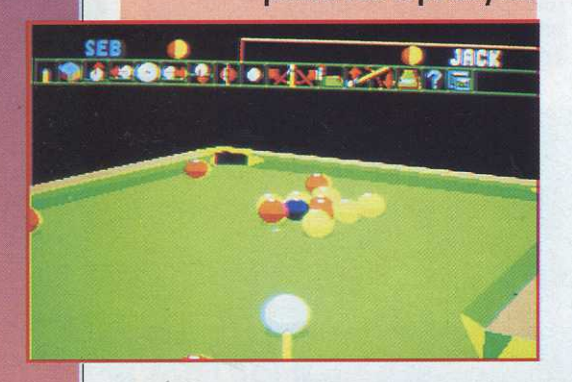
GRAPHISME	16
BRUITAGE	14
MUSIQUE	14
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	16
INTERET	17
ORIGINALITÉ	17

86%

BILLARD A

Il n'y a pas si longtemps sortait Jimmy White's Snooker, logiciel qui est encore présent dans les classements des ventes et simulant, comme son nom l'indique, le jeu de Snooker. Archer Maclean, programmeur et concepteur du soft, nous offre maintenant un simulateur de billard américain au moins aussi impressionnant techniquement.
De par le monde, des centaines de règles, des tonnes de variantes du billard sont jouées. Billard Américain en tient compte et permet de choisir différents types de jeu sur différents types de billards, en effet la largeur et la longueur de la table ainsi que le diamètre des trous varient d'un pays à l'autre.
Billard Américain est entièrement réalisé en 3D, le joueur peut se déplacer autour de la table, s'en éloigner pour voir l'ensemble du jeu, regarder en se collant à une boule, changer l'inclinaison de la table, tout ça uniquement avec la souris. Les deux boutons sont utilisés, en cliquant sur celui de gauche le joueur fait tourner la vue autour du point qu'il pointe, alors que celui de droite permet de zoomer en avant ou en arrière. Toujours par simple clics il est possible de se placer directement centré sur la boule blanche, il ne reste plus alors qu'à trouver

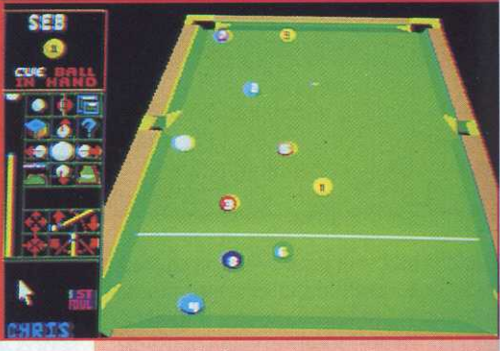
Le bloc d'icônes se trouve en permanence à l'écran, ainsi vous ne quittez jamais la table de jeu des yeux.





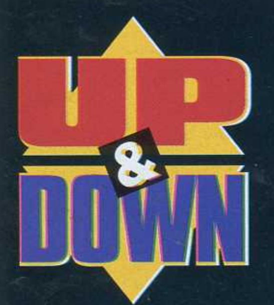
A l'aide des effets de zoom vous pouvez vous approcher des boules comme si vous aviez le nez collé dessus.

sa victime, la boule que l'on va frapper pour l'envoyer mourir dans un trou.
Une rangée d'icônes très importante est affichée directement à l'écran, en plus des indications de scores et de tour de jeu ainsi que le résumé des fautes commises par les joueurs. Ces icônes permettent toutes les manipulations possibles et imaginables.
Grâce à 4 petites flèches le joueur peut donner de l'effet à ses coups en déplaçant un petit curseur sur le schéma d'une boule, ce qui indique le point où la queue de billard va frapper sur la boule blanche. Effets sur le côté, effets rétro, accélérations, crochets, spins, tout est possible avec Billard Américain, et chaque coup est d'un réalisme impressionnant. Toujours à l'aide des icônes le joueur peut mettre de la craie au bout de la queue, ce qui est obligatoire si l'on ne veut pas faire une fausse queue sur certains coups difficiles, zoomer, donc, changer l'angle de vue, obtenir une vision globale de la table directement et obtenir des informations sur les scores ou sur le mode de contrôle ainsi que l'affichage d'une ligne de vue qui affiche des pointillés qui montrent le parcours futur de la boule blanche et bien sûr indiquer la puissance du coup. Cette fenêtre d'icônes peut se trouver en deux endroits différents de l'écran, si elle gêne la vision du jeu en haut elle se placera automatiquement sur le côté, et vice versa.
Côté sauvegardes, Billard Americain est blindé au maximum, vous pouvez sauver une partie, une position de jeu ou un tournoi tout entier.
En effet vous pouvez vous lancer dans une compétition à élimination directe à 8 joueurs, ces derniers seront, au choix, contrôlés par l'ordinateur ou par des joueurs humains. De loin l'option la plus amusante puisque l'on joue à l'écran et aussi autour de l'ordinateur avec les copains quand on leur colle des pains parce qu'ils viennent



Par simple clic vous pouvez obtenir une vision globale de la configuration du jeu pour, comme disent les pros, lire la table et prévoir vos coups à l'avance, tenter de rentrer les boules et de placer la blanche en position favorable.

de vous battre, parce qu'ils vous chantent une chanson en turc dans l'oreille pour vous déconcentrer ou parce qu'ils pouffent quand vous faites des coups ridicules. L'ordinateur

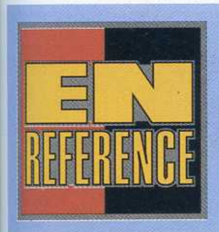


▲ Les graphismes 3D sont extrêmement agréables, couleurs et tons bien choisis.
▲ La rapidité d'affichage est abolument irréprochable, même dans les cas les plus complexes qui animent des tonnes d'éléments de grande taille.
▲ Certains bruitages, même s'ils sont peu nombreux, sont très réussis: applaudissements, bruits des boules qui entrent dans les trous, chocs.
▲ Quand vous ne déplacez plus rien à l'écran, l'ordinateur s'ennuie et se met à faire des conneries. Des bras et des yeux poussent à certaines boules et ces dernières vous font des grimaces, des mouches se mettent à bouger en tous sens sur la table et se posent sur les boules, ou bien, des yeux apparaissent autour du champ de jeu et vous observent en clignant.

▼ Je ne vois pas trop ce qu'il peut y avoir de négatif dans Billard Américain. Un joueur tenté par le thème ne peut être que conquis.

MERICAIN



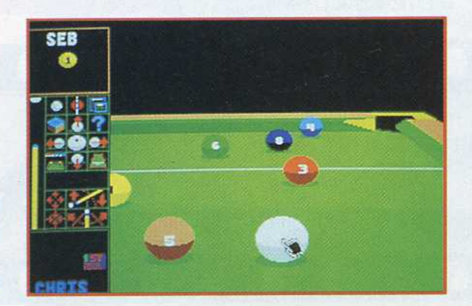


Il y avait Jimmy White's Snooker, du même auteur, et maintenant il y a Billard Américain. La qualité technique de ce dernier, le grand nombre d'options et la clarté des commandes, en fait, de loin, le soft incontournable pour tout joueur désirant faire des parties de billard sur ordinateur. Même le mode d'emploi est bien fait, clair et complet.

DÉTAIL DES FONCTIONS DU BLOC D'ICONES

1: Réglage de la force du coup
2: Centrer sur la boule blanche
3: Afficher les pointillés de visée
4: Options de contrôle
5: Appliquer du bleu sur la queue
6: Effet top spin
7: Informations sur les scores et les fautes
8: Effet de rotation latérale
9: Frapper la boule blanche
10: Effet de rotation latérale
11: Changement de la vue
12: Effet rétro
13: Vue de la table toute entière
14: Zoom arrière
15: Changer l'angle de vue
16: Zoom avant
17: Déplacer légèrement la queue

dispose de toute une liste de joueurs en mémoire, chacun avec son nom, ses caractéristiques et son niveau de jeu. Vous pouvez organiser des tournois avec tous ces joueurs, mais il est bien sûr possible de les affronter individuellement.
Billard Américain a été testé par des joueurs de billard professionnels, tous étaient très impressionnés par cette dernière option, la capacité d'analyse de l'ordinateur quand il joue. Dans les niveaux les plus forts celui-ci exécute des coups dignes de figurer dans les ouvrages de théoriciens ou d'être filmés pour impressionner les foules. Entrer plusieurs boules à la fois et placer la blanche juste en face d'une autre boule en prévision du coup suivant, utilisation des effets, bref l'ordinateur, au plus au niveau, peut vous faire un festival à lui tout seul. D'ailleurs un mode démo est intégré au jeu, histoire d'en prendre plein la tronche en admirant des coups magnifiques. Tout cela aurait pu suffire, mais Archer Maclean a encore rajouté des options. Quand vous exécutez un coup, par un simple clic vous pouvez obtenir une vue caméra qui suivra la boule frappée ou bien la boule blanche. L'effet est absolument génial, la boule part tout droit, frappe les autres, rebondit en tous sens pour finir éventuellement dans un des 6 trous de la table.
Dernière possibilité marquante: l'éditeur de table. Toujours à l'aide de la souris le joueur peut placer, déplacer, toutes les boules où bon lui semble sur la table pour ensuite sauvegarder sa configuration. Idéal pour tester des coups particuliers ou pour tenter des effets spectaculaires.
Les graphismes de Billard Américain sont simples, ce n'est que de la 3D faces pleines,



mais les couleurs sont agréables et l'affichage très clair. La rapidité d'exécution est absolument étourdissante, et l'ordinateur ne rame pas un seul instant même quand toutes les boules sont animées et que vous êtes en zoom avant maximum avec des formes de grande taille donc.
Même s'il est vrai que Billard Américain demande pas mal d'entraînement avant que le joueur puisse maîtriser totalement le logiciel et prétendre pouvoir lutter contre les joueurs de l'ordinateur, le soft d'Archer Maclean est réellement très bon et prenant. De loin le meilleur soft de billard américain sur micro.

Seb

Une fois que vous avez frappé une boule celle-ci peut être suivie par une caméra, l'effet visuel est tout à fait impressionnant



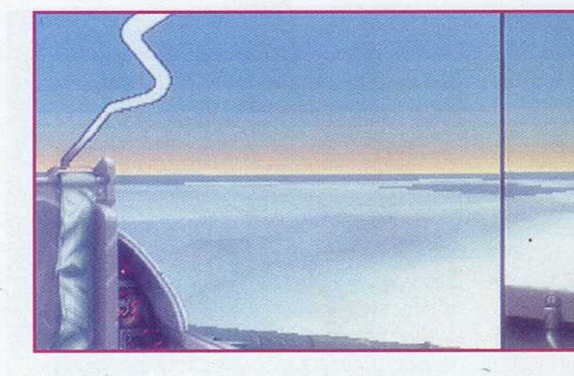


TEST PC

HARRIER

Qui n'a jamais rêvé de piloter cet avion incroyable, cet appareil capable de se poser dans un mouchoir de poche et d'atteindre une vitesse de pointe proche de celle du son. Ce nouveau simulateur de Microprose vous propose de prendre place dans le cockpit du célèbre Harrier en poussant la simulation jusqu'au moindre détail.
Après une séquence d'introduction à tomber par terre (décidément, cela devient une habitude chez cet éditeur), le programme vous propose, comme tout simulateur digne de ce nom, d'inscrire votre nom dans la liste des nouvelles recrues, puis de choisir votre corps d'armée. L'écran suivant vous plonge dans la salle de préparation faisant office de véritable quartier général. Cest à partir de cet endroit que vous pourrez régler le niveau de difficulté de la simulation, prendre connaissance du briefing, choisir le théâtre d'action ainsi que le type de jeu. Le grand nombre d'options destiné au réglage de la simulation permet un apprentissage progressif de l'appareil en laissant, dans un premier temps, le plus grand nombre de tâches à l'ordinateur. Vous avez également la possibilité de régler la longueur et la complexité des différentes missions. Comme son nom l'indique, le mode "training" permet de s'entraîner, le mode "Single" vous propose d'accomplir une mission quelconque ou, au contraire, de remplir toutes les missions de la journée. Le mode "Campaign" vous plonge dans la totalité des missions pendant toute la durée du conflit.

Aie! Me voilà en bien mauvaise posture. Les ennemis ne sont pas de tout repos et ils n'en ratent pas une pour vous tirer dessus. Les missiles laissent une super trace derrière eux, c'est du plus bel effet.



Chaque mission vous est entièrement détaillée dans la salle de briefing. Votre supérieur vous explique, en long et en large, tout ce que vous devez faire et vous dévoile les différentes cibles à abattre ainsi que les Points de repère (waypoints) que vous devez suivre. En fonction de vos compétences, vous pouvez armer vous-même votre appareil ou valider la configuration proposée par l'ordinateur. Il existe trois scénarii différents. La carte permet de choisir l'un deux à partir de la carte du monde. Honk kong vous propose une campagne contre la république Populaire de Chine. C'est la plus facile de toutes. Dans la deuxième, vous serez aux prises avec les forces argentines dans les iles des Malouines. La plus difficile vous oppose à une nouvelle République Russe du côté du désert du Cap Nord de la Scandinavie. Heureusement, les gens de Microprose savent très bien que l'on ne pilote pas un Harrier comme une bicyclette. Pour vous aider dans votre apprentissage, le manuel vous propose de suivre un cours (comme dans Grand Prix). Après avoir chargé le programme, vous devez vous mettre dans la même configuration que celle expliquée dans le cours et suivre à la lettre les différentes instructions. Vous pouvez ainsi vous familiariser avec les différentes touches élémentaires et le maniement de l'appareil. La précision de la simulation est extrêmement poussée. L'affichage HUD vous indique en permanence le cap, la vitesse relative, l'angle d'attaque (angle du passage de l'air sur les ailes avec vitesse de décrochage), indicateur d'altitude, la vitesse ascensionnelle... Mais ce n'est pas fini, il existe, en effet, plusieurs type d'HUD. Le V/STOL affiche également le pourcentage de poussée des réacteurs, la température des tuyères,



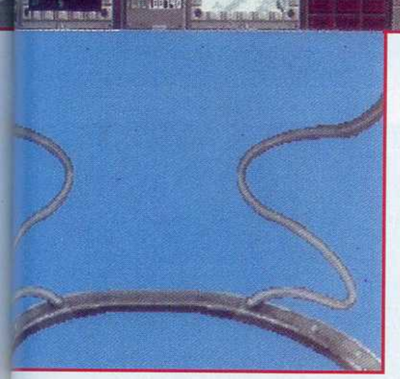
A partir de cette salle, vous pouvez pratiquement tout faire: configurer le programme, choisir le terrain d'action, accéder au briefing.... Ok c'est un peu sombre, mais c'est la vie mes amis.






JUMP JET



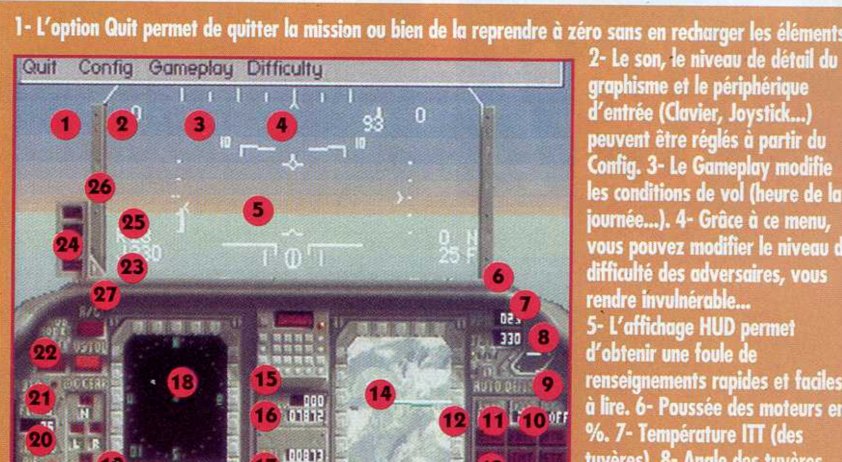


l'indicateur d'inclinaison latérale, l'angle des tuyères et l'angle des volets. Le NAV/HUD vous renseigne sur le nombre de matchs, la quantité de G, le point de repère de la cible, les DME (distance et temps estimée pour parvenir jusqu'au point de repère)... De plus, ceux-ci s'adaptent en fonction de l'arme sélectionnée. Les deux tubes EFIS du tableau de bord permettent de permuter sur différents écrans. De la carte simple jusqu'à la centrale à inertie, en passant par l'état de l'armement, les dommages, les radars, l'affichage de la cible... absolument, rien n'a été fait au hasard. Pour les missions de reconnaissance, il est possible d'emporter une caméra. Bien entendu, il y a un tas d'options banales comme le changement de couleurs de l'affichage, la vision nocturne... En complément des deux tubes cathodiques, il y a un gros paquet de témoins lumineux vous renseignant sur les différents systèmes actifs (et il y en a une tonne). Les différentes vues du cockpit reproduisent exactement ce que peut voir le pilote et vous pourrez suivre un appareil de manière visuelle sans trop de difficulté. Les vues extérieures sont également très complètes, la caméra peut tourner autour de l'appareil, zoomer....

Après chaque mission (si vous n'êtes pas mort), vous devez rédiger un rapport. En fonction de votre taux de réussite, vous serez décoré de plein de médailles. Toute la difficulté de la simulation est, en fait, axée sur non seulement le pilotage pur de l'appareil et de tous ses systèmes, mais surtout sur le nombre affolant de touches à actionner sans cesse. L'apprentissage de celles-ci est relativement long et vous n'aurez pas une seule seconde pour réfléchir. De par la conception très particulière de cet appareil, les techniques d'attaques varient énormément. En effet, il faut jouer sans cesse avec l'angle des tuyères et savoir profiter de cet avantage indéniable et quelque peu inhabituel. Les graphismes sont très détaillés et la méthode de gestion 3D employée reproduit admirablement le moindre relief. L'ombrage et l'ensoleillement des montagnes sont simulés, les tirs ennemis sont criants de vérité, avec la fumée derrière les missiles et votre appareil est reproduit avec une exactitude quasi parfaite. Bien évidemment, vous avez droit à toutes sortes de bruits digits et les bruits des moteurs sont géniaux, comme tous les autres d'ailleurs. En fait, à aucun moment, Harrier Jump Jet ne fait les choses au hasard. Bien qu'il soit possible de jouer en mode simplifié, les sensations fortes sont à leur comble lorsque vous maîtrisez complètement le pilotage manuel. C'est vraiment infernal. Malheureusement, la précision de l'affichage, le nombre d'instruments et de touches à gérer fait que l'ordinateur n'arrive plus vraiment à



1- L'option Quit permet de quitter la mission ou bien de la reprendre à zéro sans en recharger les éléments.



2- Le son, le niveau de détail du graphisme et le périphérique d'entrée (Clavier, Joystick...) peuvent être réglés à partir du Config. 3- Le Gameplay modifie les conditions de vol (heure de la journée...). 4- Grâce à ce menu, vous pouvez modifier le niveau de difficulté des adversaires, vous rendre invulnérable... 5- L'affichage HUD permet d'obtenir une foule de renseignements rapides et faciles à lire. 6- Poussée des moteurs en %. 7- Température ITT (des tuyères). 8- Angle des tuyères. 9- Témoin d'activation du système d'auto-défense. 10- E.C.M. 11- Fusée éclairante. 12- Paillettes. 13- Alarmes des dommages. 14- Ecran MFD (Multi-Function Display). 15- Vitesse. 16- Altitude barométrique. 17- Carburant en Kg. 18- Ecran MFD. 19- Indicateurs de train d'atterrissage. 20- Indicateurs de position d'aérofreins. 21- Volets. 22- Indicateur du pilote automatique. 23- Avertisseur d'artillerie anti-aérienne radioguidée. 24- Avertisseur d'interception aérienne. 25- Avertisseur de SAM. 26- Avertisseur de missile. 27- Type de HUD sélectionné

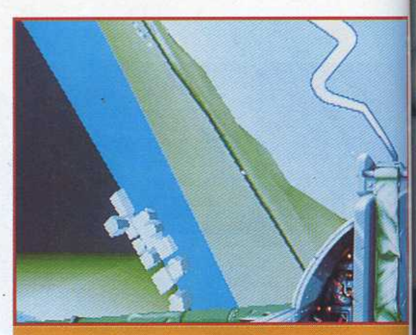
HARRIER JUMP JET

Les vues extérieures sont nombreuses. On peut zoomer, tourner dans tous les sens... Les détails sur votre appareil sont hyper nombreux. Le mouvement du train est tellement beau que je ne peux m'empêcher de le sortir et de le rentrer tout le temps.

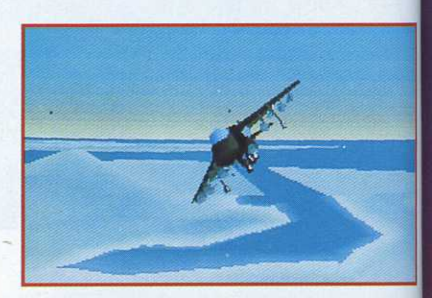


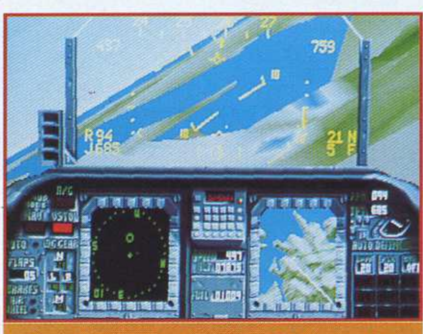
suivre. En revanche (ça n'a strictement rien à voir mais je m'en fous royalement), la documentation est une véritable merveille avec une foule de détails passionnants. Si la vitesse reste très correcte sur une machine puissante, cela devient vite une catastrophe sur un 286. Un 386 DX25 parait être le strict minimum pour un affichage suffisamment rapide. Harrier Jump Jet est un programme d'une complexité monstrueuse qui passionnera, sans aucun doute, les fanas de la simulation pure et dure. Quant aux autres, ils préféreront sûrement un programme plus simple comme F15 III.

LORD CASQUE NOIR



Les détails au sol sont nombreux et les effets de reliefs sont saisissants. Malheureusement, la complexité de l'affichage ne permet pas d'obtenir une fluidité irréprochable à l'écran.





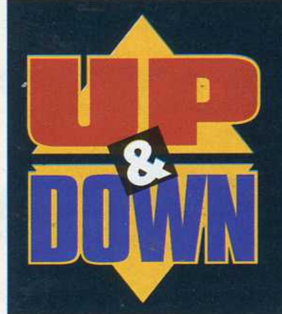
Le cockpit du Harrier est plutôt bien équipé. Entre les différents types "d'affichage tête haute" et les écrans Multi Fonctions, on ne sait plus où donner du doigté. Les touches sont très nombreuses et il faut s'entraîner un max avant de les connaître sur le bout des doigts.







L'intérieur de ce camion fait office de briefing. C'est assez inhabituel mais on s'en tape complètement. Et puis, comme on n'a pas le choix...



▲ La simulation est d'un réalisme époustouflant. Toutes les conditions réelles de vol sont reproduites ainsi que la totalité des instruments.

▲ Microprose a enfin compris que ces simulateurs n'étaient pas toujours à la portée de tout le monde. Tout comme Grand Prix, Harrier Jump Jet propose un apprentissage progressif du pilotage de l'appareil, en simplifiant au maximum les tâches à accomplir par le joueur.

▲ Les graphismes sont splendides et tiennent compte des parties ensoleillées. La représentation vectorielle ne sert plus qu'au dessin de l'avion et des différents bâtiments au sol.

▼ Comme vous pouvez vous en douter, le complexe système d'affichage ralentit l'ordinateur à mort lorsqu'il y a un maximum de détails.

▼ Le mode multi-joueurs est inexistant.

DOMINIUM

Alors que la plupart des Wargames traitent de batailles célèbres ou de conflits historiques, alors que la plupart des Wargames ont un look austère et qu'ils demandent concentration et efforts pour lire la documentation, Dominium remonte le courant et met son originalité en avant. Ici, pas de troupes Napoléoniennes, pas l'ombre d'un Panzer ou d'un Spitfire, nul G.I. égorgeur de Viet mais des vaisseaux spatiaux et des planètes du fin fond de l'univers. Dominium wargame futurist avant tout. Le scénario est complet, et une disquette d'introduction le présentant totalement, avec des tonnes d'écrans graphiques, est fournie avec le jeu. Vous dirigerez un officier des Forces de Sécurité Galactique, organisation créée pour garder la paix sur toutes les planètes qu'elle contrôle. Suite à un conflit monstrueux et maintenant enfoui dans les mémoires, les armes sont interdites dans toute la galaxie; seules, les Forces de Sécurité sont habilitées à en posséder. Du coup, les peuples ne se tapent plus sur la tronche, ou alors ils le font avec des bâtons et des cailloux, ce qui ne fait pas tellement de dégâts. La paix règne et tout le monde est content. Malheureusement, l'alerte est donnée sur la confédération de Dominium. Les sept planètes qui la composent ont reçu un ultimatum du Baron Tor Dol Kraal qui s'apprête à les envahir. Dominium se trouve à la périphérie de la galaxie, vous devez vous y rendre avec quelques hommes et une unité de développement. Sur place, vous devrez vous débrouiller seul, construire vous-même vos unités de combat, utiliser les ressources des planètes, recruter des combattants dans les villes et lutter contre le Baron qui a mis sa menace à exécution et se trouve, lui aussi, dans la confédération Dominium. Le danger pour ces planètes est énorme et, par la suite il y a danger pour l'univers tout entier. Sur chaque planète, se trouve une forteresse où sont enfermés des générateurs d'énergie à la puissance phénoménale. Si ces générateurs tombaient entre les mains du Baron, ce serait une catastrophe sans nom. La course est donc ouverte, vous devez trouver les générateurs avant votre adversaire et les défendre de toute attaque. Toutes les manipulations dans Dominium se font entièrement à la souris, et toutes les commandes sont accessibles en deux clicks maximum. La fenêtre de jeu présente une petite carte où vous voyez vos unités au milieu des éléments de décors, qui varient selon les planètes (désert, glace, planète aquatique...). Quelques icônes à droite permettent de déplacer ses unités, de transférer des hommes, d'obtenir la liste de ses troupes, de faire fonctionner ses usines, de réparer, bref, toutes les commandes sont accessibles à partir du même panneau. Une petite fenêtre affiche les messages de l'ordinateur ainsi que les communications de vos alliés, car vous n'êtes pas seul dans votre lutte, certains Dominien se sont ralliés à votre cause. Même le Baron utilisera cette voie de communication pour vous narguer. Déplacez vos tanks, vos jeeps, explorez les planètes à la recherche de sources d'énergie pour faire fonctionner vos usines; envoyez des croiseurs et des chasseurs dans l'espace pour découvrir la position des autres planètes. Transportez-y alors des troupes pour conquérir cette planète. Dominium demande des capacités de stratégie et de gestion et, surtout, une rapidité de réflexion, car au fur et à mesure que la partie avance, vous aurez de plus en plus d'éléments à gérer. Un jeu très complet qui propose une option extrêmement intéressante: la possibilité de connecter deux ordinateurs via câble série. Dominium devient alors absolument génial, les deux joueurs s'affrontent ou collaborent, et deux barons vous barreront la route à tous les deux. Dominium dispose d'un intérêt de jeu énorme; quand on se met à maîtriser toutes les unités, toutes les possibilités, il est possible d'élaborer de grandes stratégies et de prendre un pied énorme à chaque partie.

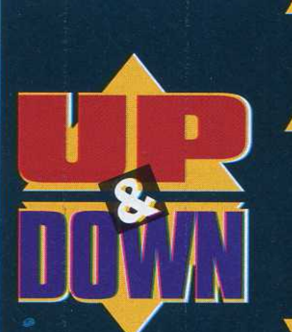
SEB.


Ça y est, vous avez trouvé une forteresse. Ne vous arrêtez pas en si bon chemin, il faut en découvrir 5 pour gagner la partie, et le Baron n'a pas l'intention de vous laisser faire; il est très rapide et très hargneux.



A partir de cet écran, vous pouvez construire toutes vos unités et, pour chaque unité, vous pouvez configurer de nombreux éléments qui modifieront ses capacités.





▲ L'option deux joueurs par câble est absolument géniale, elle rehausse tout l'intérêt du jeu.

▲ Les options de sauvegarde et les 10 000 configurations de planètes différentes permettent de jouer pendant de nombreux mois.

▼ Ni bruitage ni musique pendant le jeu; il faudra prévoir d'allumer ses chaînes et d'apporter ses CDs pour accompagner ses parties.

▼ Certains petits détails auraient pu être réglés, comme la possibilité de déplacer des unités sur la grande carte, de construire n'importe où directement autour d'une usine, mais ce n'est vraiment, comme indiqué, que du détail.

TEST PC

CONTRA



Bonjour le casse-tête. Seule, une configuration correcte de tous ces interrupteurs permet de libérer la clé à mollette. Encore faut-t-il trouver le passage pour y accéder.

Cela faisait maintenant plus de trois mois que vous étiez au chomage et vous venez enfin de trouver un boulot grâce au journal local. Un complexe monstrueux, le Gadgetco, Inc, vient d'ouvrir ses portes et vous voilà dans la peau d'un technicien en électro mécanique. Votre job consiste à maintenir les différentes machines et mécanismes en parfait état de marche et, a fortiori, de décoincer celles qui refusent de fonctionner. Pour cela, vous devez réparer les composants défectueux, actionner les plates-formes, passer les systèmes de sécurité... L'usine se décompose en six parties distinctes, reliées entre elles. Je vous en résume le fonctionnement en quelques lignes. Le réservoir d'eau sert à refroidir les inhibiteurs à friction (FIBS) et à lubrifier les Phalanx transistors grâce à l'huile balsamique. Vous me suivez? Les pompes du réservoir régularisent la pression de la fusion hydrolytique du complexe. C'est à l'aide du système Feeder que l'on actionne le générateur de friction éliminant l'excès d'enzymes gloutons. Vous me suivez toujours? Oui je sais, c'est très clair. A l'étage du dessous, se trouve le Cutter électrique aux multiples lames biscupids. Mais comme vous l'aviez deviné depuis longtemps, il doit être couplé avec la centrale à molars du deuxième sous-sol. Je passe rapidement sur le convecteur de boron servant à mixer tout un tas de bordel ensemble, pour vous parler du Stomper de sa mémé. Il assure, à lui tout, seul le réseau entre les voltmètres synthétiques et la salive! Si,si, je vous assure, c'est complètement dingue!

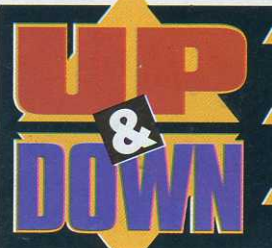
Heureusement, vous n'aurez pas à retenir le fonctionnement interne de ces appareils que seuls, de véritables experts, connaissent parfaitement. En revanche, tout ceci ne fonctionne pas tout seul et vous devez sauter sur les énormes boutons de couleurs et actionner les gros interrupteurs indispensables au fonctionnement du complexe. Seulement voilà, vous êtes un gros étourdi et vous avez paumé tous vos outils un peu partout. Avant d'entreprendre quoi que ce soit, vous décidez de partir à leur recherche, sans rien dire à personne. C'est à ce moment précis que commence le fiasco. Bien entendu, les agents de sécurité ne sont pas au courant de votre visite inhabituelle et tous les systèmes de protection sont en marche. Dès le premier tableau, vous devez sauter sur différents boutons de couleurs qui actionnent les pics émergeant du sol. Il s'agit de trouver la combinaison libérant le passage. La pièce suivante reprend le principe de la première, en y ajoutant une difficulté de taille, les boutons à appuyer se trouvent derrière de grosses portes électriques s'ouvrant et se fermant à tour de rôle. Il faut faire preuve d'une synchronisation parfaite pour récupérer le tournevis et atteindre le tableau d'après. Une pression sur la barre d'espace affiche le contenu de la boîte à outil. Si certains instruments paraissent inaccessibles, il est indispensable de les prendre sous peine de ne pouvoir réparer les tuyauteries ou autres plates-formes des niveaux supérieurs. Certaines plaques ont d'énormes ressorts qui vous propulsent par-dessus les barrières, alors qu'une série de switchs déclenche des rouages de la mort ou encore des arcs électriques. En fait, chaque pièce renferme ses propres pièges et il en existe une bonne cinquantaine. Les graphismes sont relativement simplistes mais très symphas. Les couleurs sont vives, les effets de perspective sont parfaits et les différents objets à trafiquer sont bien en évidence. De plus, les bruitages qui accompagnent ceux-ci sont très rigolos. Il est possible de jouer avec une petite musique de fond, mais seulement sur quelques tableaux. Contraptions est un jeu d'un grand intérêt, d'une grande originalité



"Ah ben merde! je peux pas attraper ma pince!" . Dès le deuxième niveau, la prise de tête est totale. Il faut parcourir un nombre incroyable de tableaux avant de pouvoir franchir la rivière.



Des boutons, toujours des boutons, il y a de quoi devenir fou! La mise en route du mécanisme permet d'actionner une plateforme qui servira dans le niveau suivant. Il ne faut surtout pas l'oublier, car on ne peut plus retourner en arrière.



▲ Le programme est très original et les animations sont rigolotes comme tout.
▲ Les musiques ne sont pas nombreuses mais les bruitages sont carrément déments.
▲ Oh les jolis graphismes! Les couleurs sont agréables et de bon goût.
▼ Les tableaux ne sont malheureusement pas toujours faciles et il faut souvent effectuer un bon nombre d'allers et retours qui deviennent agaçants, à la longue.

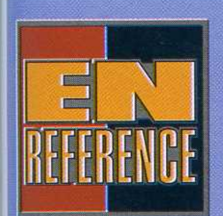
…PTIONS

mais également d'une grande difficulté, et les nombreux allers et retours de votre personnage finissent par devenir insupportables. Il est regrettable qu'aucune option ne permette d'accélérer celui-ci. De toute façon, lorsqu'un jeu est bon, on se fait à tout.

LORD CASQUE A BOULONS

Ça ressemble à une passerelle, mais ce n'en est pas une! En fait, c'est un monte-charge qui donne accès à la salle du blasmatophère réglée par le régulateur à boules.

Même les tapis roulants s'en mêlent, c'est vous dire! Voici un exemple typique de débilité profonde, émanant de mon cerveau endormi. J'ai comme l'impression d'avoir d'actionné un interrupteur quelque part. Oh ben zut alors.

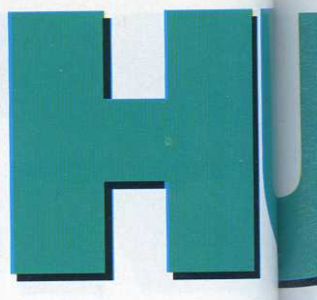


Ce programme rappelle fortement D-Génération. Tous deux en 3D isométriques, le premier mettait en scène un postier devant livrer son colis à toute pompe dans un immense building. Tout comme notre mécano, il devait actionner des portes, des objets, parler avec des gens et même, tirer sur des robots. Contraptions en reprend donc les principaux aspects avec, toutefois, des graphismes beaucoup plus soignés et une certaine forme d'humour qui n'existait pas dans D-génération. En revanche, l'aspect aventure de celui-ci a pratiquement disparu dans le jeu de Mindscape, pour laisser place à un nombre impressionnant d'énigmes. Tous ces objets en perpétuels mouvements en font un soft très vivant et il se passe tout le temps quelque chose. Quoiqu'il en soit, si vous aviez aimé D-Génération, vous apprécierez Contraptions.



TEST PC

THE HU

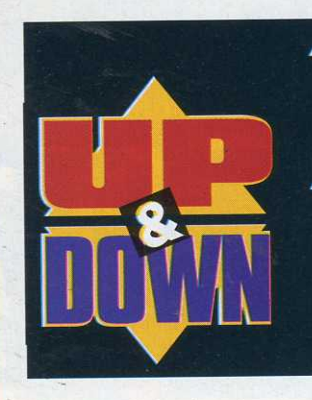






Oubliez tout ce que vous savez sur les hommes préhistoriques et leur mode de vie, et préparez-vous au cours de (pré)histoire made in Mirage. Des millions d'années après que la Terre ait décidé de jouer un rôle dans le fonctionnement de l'univers, bien longtemps après toutes les catastrophes chaotico-bordéliques qu'a subi sa surface, après les bestioles abruties, végétatives et tout juste rampantes, sont apparus les premiers hommes. Leur aspect nettement plus évolué, -membres bien proportionnés pour la plupart, allure jeune et sportive, yeux pétillants et bouche fine prête à dévorer le monde-, laissait présager le meilleur pour cette nouvelle race. Pourtant, les choses ont bien mal commencé. Les humains avaient tout à apprendre, et ils se trouvaient bien démunis face à l'adversité de la vie sur une planète où l'on ne pouvait pas trouver le moindre épicier ouvert après 23 heures. En fait, pour être tout à fait franc, la Terre, à cette époque, n'offrait guère de loisirs à qui désirait continuer à y vivre. C'est de cet ennui qu'est née la frénésie quasi maladive de l'homme à toujours vouloir inventer et découvrir des tas de trucs. C'est le défi qui vous est lancé dans Humans; l'ordinateur vous donne la charge de la seule tribu d'humains répertoriée sur la planète, vous devrez vous débrouiller pour les faire évoluer de tableau en tableau, de découverte en découverte. Tout commence avec un court passage par un menu entièrement graphique et où vous dirigez un Humans vers les différentes pancartes d'options: entrer le code d'un niveau, choix de la difficulté, ou possibilité de couper la musique ou les animations inter-niveaux. Le tableau suivant se charge et c'est à vous de jouer. Vous disposez d'un nombre de Humans variant selon le tableau, mais vous ne pouvez en diriger qu'un à la fois. Chaque tableau peut avoir un objectif différent; en général, il faut rejoindre un point donné, mais cela peut être délivrer un autre Humans ou bien récupérer un objet afin d'en tirer une invention. A l'aide d'une touche, vous choisissez le Humans que vous voulez diriger. Une flèche s'affiche au-dessus de sa tête. Vous pouvez le déplacer à gauche, à droite et le faire monter ou descendre aux échelles. Une autre touche permet de sélectionner différentes icônes d'action afin de vous lancer dans des mouvements plus compliqués: ramasser un objet, faire la courte échelle à l'un de ses petits camarades, projeter une lance, sauter en utilisant la lance, combattre avec la lance, brandir une torche, enflammer un ob-





▲ Les graphismes sont très mignons et de nombreuses scènes animées s'intercalent entre certains niveaux.

▲ Le concept du jeu est très amusant, les personnages sont charmants et presque touchants de vous obéir comme ça, bêtement, quand vous les faites plonger dans des bouillons de lave.

▼ Certains tableaux auraient pu être un peu plus orientés réflexion.

▼ Le joueur est souvent enfermé dans des tâches trop répétitives quand il doit mener tous les Humans au même point.

UMANS



jet, lancer la torche, baisser ou monter une corde, lancer la corde, conduire la roue et faire rouler la roue. Certaines actions, donc, nécessitent d'avoir certains objets, ces actions ne seront valables que dans les tableaux supérieurs car il faut d'abord que les membres de votre tribu inventent tous ces objets, il faut d'abord qu'ils découvrent leur utilité. Vos personnages se retrouvent donc dans des lieux, aux décors variés, composés de plusieurs écrans de largeur et de hauteur. Vous devez déplacer vos personnages, utiliser les objets pour atteindre certains points, empiler plusieurs Humans pour en faire passer sur une plate-forme placée trop haut, sauter par dessus un trou à l'aide de la lance puis renvoyer la lance à un autre Humans pour qu'il vous rejoigne, toujours pour atteindre un but donné en début de niveau. Les graphismes et les animations de Humans sont très réussis, beaucoup de couleurs et quelques effets de palettes viennent chatouiller l'œil. Les scrollings sont parfaitement fluides et rapides. Après quelques minutes d'entraînement, on maîtrise parfaitement le maniement du jeu, avec ses touches et ses icônes. Bien que quelques tableaux demandent un petit peu de réflexion, Humans est surtout un jeu d'adresse et de synchronisation. Certains obstacles, certains sauts, demandent une précision au pixel près.

SEB.



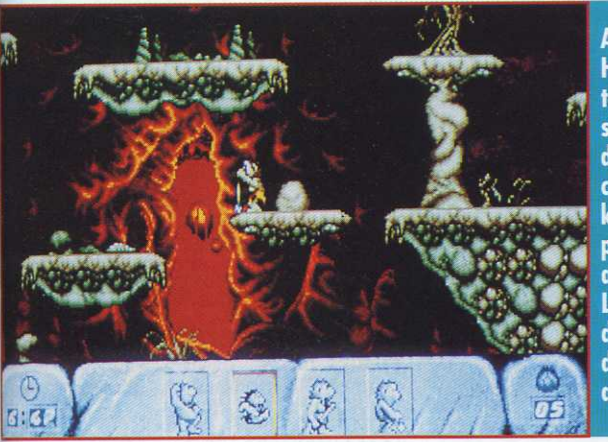
Pour aller chercher une lance qui est obligatoire plus loin dans le niveau, toute la tribu à dû s'y mettre, les Humans s'empilant les uns sur les autres pour que l'un des leurs puisse grimper.



Tous les Humans s'entraident, l'un des leurs est prisonnier, attaché, pieds et poings liés sur deux poteaux. Pour atteindre certaines plates-formes, il faut que les Humans forment une échelle humaine.



Chaque fois qu'un nouvel objet est introduit dans le jeu, une séquence entièrement graphique et animée, en plein écran, vous est proposée. Ici, un abruti de Humans vient de découvrir la lance. En marchant dessus. En s'écrasant la gueule avec.



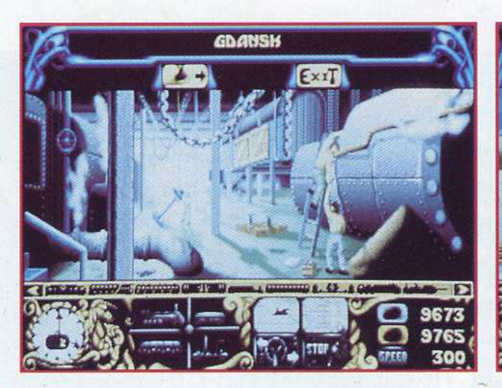
Au fond de cette grotte, un Humans égaré, mais toujours souriant, s'apprête à sauter par dessus un précipice. Pour cela, il plante sa lance dans le sol et il s'en sert comme perche pour atteindre une autre plate-forme éloignée. La distance du saut est déterminée par le temps de pression du bouton action.



TEST PC-AMIGA

TRANSA

Le train avance à plein régime. Seul dans ma cabine, je relis inlassablement les documents, les vieilles encyclopédies du 21ème siècle. Dehors, la tempête de neige fait rage, un jour comme tous les autres. Toutes ces documentations, je les ai chassées de par le Territoire tout entier, au péril de ma vie. Il ne fait pas bon être curieux, et ces écrits anciens sont strictement interdits. Je suis très certainement inscrit sur les fichiers des agents ferroviaires, peu importe.
Un paragraphe retient tout particulièrement mon attention, en ce moment, je le lis des centaines de fois par jour, je pourrais le réciter les yeux fermés sans regarder mon livre. Ce texte parle d'un certain Soleil, parle de rayonnement, de lumière du jour, d'astre illuminant la Terre. D'autres textes dans d'autres récits reprennent ce thème, cette légende, ils parlent du bonheur éprouvé sous ce Soleil, de ses bienfaits sur les plantes.
Le signal d'arrivée vient de sonner, me voilà rendu dans cette ville que je voulais à tout prix visiter, on m'a glissé discrètement que je pourrais y trouver une bibliothèque. Manteau en peau de Mammouth sur les épaules, je sors de ma cabine. Le froid m'agresse le visage, le vent incisif me fait fermer les yeux. Cette bibliothèque existe bel et bien. Quel choc... Je ne sais plus où j'en suis... J'ai trouvé un texte qui parle d'un projet, d'une expérience qui date du XXIème siècle, le projet «Blind» pour sauver la Terre du dépérissement. Une terrible explosion dans la stratosphère, des couches de poussières qui masquent le globe.
Il y a peut-être un espoir, peut-être ce Soleil n'est-il une légende. Je dois repartir tout de suite et mener mon enquête jusqu'au bout, n'en déplaise à l'Union Viking et à ses chacals d'Administrateurs.
Autour de ce thème très original, les programmeurs de Silmarils ont élaboré un wargame/jeu de stratégie extrêmement plaisant et passionnant. Le joueur dirige l'Icare des temps glacés, l'homme qui dirige son train à la recherche du savoir, dans le but d'en apprendre plus sur le Soleil. La Terre est entièrement gelée, recouverte de glace, le seul moyen de locomotion est le train, d'immenses réseaux ferroviaires zèbrent la planète. L'Union Viking dirige tout, elle contrôle le traffic et empêche les Ambivalents d'aller contre elle. Vous êtes maintenant un Ambivalent et vous devrez combattre.
A partir d'écrans de commandes, vous contrôlez la vitesse de votre train en surveillant son régime pour ne pas faire sauter votre chaudière, il n'y a, bien sûr, pas d'électricité et les trains tournent au charbon. Vous devrez faire du commerce pour acheter cette matière première indispensable. Commerce de Mammouths, d'esclaves, de plantes (très rares en ces Terres glacées) ou même de meubles, vous devrez passer de ville en ville pour faire fructifier votre économie.
Votre train n'a pas une structure fixe, et, dans certaines villes, moyennant finances, vous pourrez acheter des wagons particuliers: wagons mitrailleurs, transporteurs de troupes, transporteurs de Mammouths, wagons-serres pour cultiver des plantes; plus vous aurez un

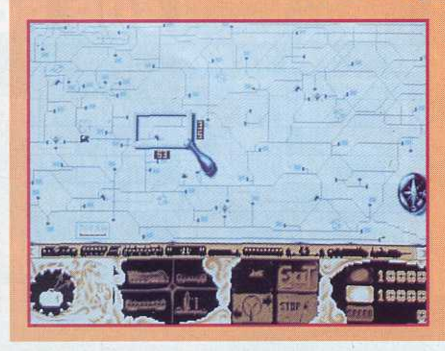


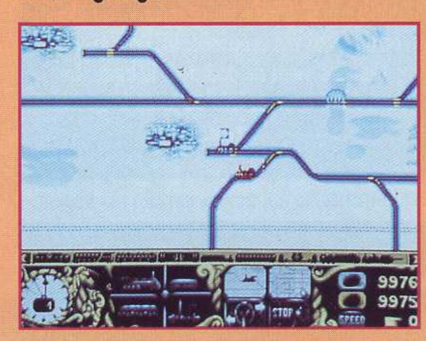




C'est de cette cabine que vous pouvez envoyer des espions, obtenir leur carte d'information et envoyer des draisines pour déminer la voie, ou servir d'éclaireur.

Deux cartes différentes sont accessibles, une grande permettant de visualiser l'ensemble du réseau ferroviaire connu, affichant les villes ainsi que les trains de l'Union Viking repérés par vos espions et une autre, plus petite où vous pouvez orienter votre train en cliquant sur les aiguillages.





UP & DOWN

▲ Le thème et le scénario du jeu sont tout à fait prenants et passionnants, et ce wargame particulier est, en même temps, un jeu d'aventure puisqu'on peut en voir la fin et le dénouement.

▲ Manier Transarctica est un véritable jeu d'enfant, chaque écran est clair, chaque commande est simple.

▼ Söglu nöfnu lonegabark en ski.

RCTICA







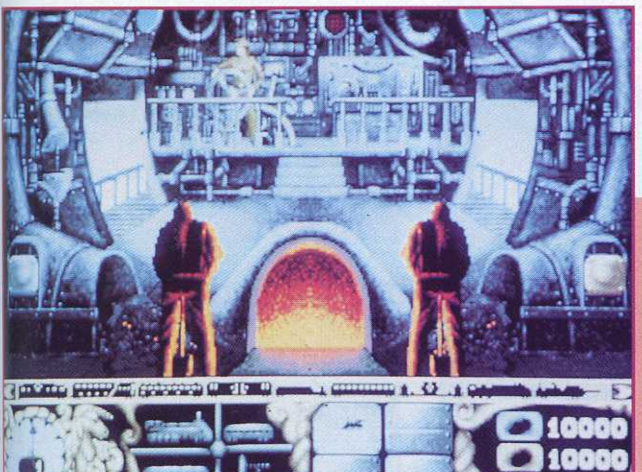
LES VILLES

Nombreuses sur la carte, les villes sont d'une importance vitale. Elles se divisent en diverses fonctions, villes de construction, d'information, de commerce, de recrutement. Toutes portent des noms de bleds européens et leur position est à l'échelle de l'Europe actuelle



train puissant, plus vous pourrez lutter contre les agressions de l'Union Viking.
Deux cartes vous aident à vous déplacer. Une carte globale où vous pouvez voir l'ensemble du réseau ferroviaire, et une autre carte plus détaillée à l'échelle plus petite, où vous pouvez indiquer la direction que vous voulez prendre en cliquant sur les aiguillages des intersections. Toutes les manipulations dans Transarctica sont extrêmement simples.
Véritable jeu de stratégie, vous placerez des espions aux endroits qui vous conviennent pour avoir des informations sur les déplacements des trains de l'Union Viking. Pour éviter le combat, vous pouvez saboter la voie derrière votre train, l'ennemi passera du temps à reconstruire et vous serez déjà loin. Si le combat est inévitable, ou si vous le désirez, vous entrez dans la phase arcade, seule phase véritablement animée du jeu. Les deux trains sont affichés à l'écran avec le détail de leurs wagons. En cliquant sur les canons, vous tirez sur votre adversaire, en cliquant sur les chargements de Mamouth vous les envoyez combattre ou transporter des troupes sur le train ennemi. En cliquant sur les wagons de soldats, vous envoyez les hommes, s'ils atteignent les wagons ennemis, vous pourrez leur faire poser des bombes, mais attention, votre adversaire peut faucher vos hommes avec ses wagons mitrailleurs. Et, en général, il ne reste pas les bras croisés; lui aussi balance la sauce, Mammouths, hommes, et tirs à tout va.
Cette phase arcade peut être coupée à partir du menu de départ; ainsi, vous pouvez aborder Transarctica uniquement du côté stratégique. Depuis ce même menu vous pouvez régler le niveau de jeu de l'ordinateur, vous pouvez recharger une partie sauvegardée ou couper la musique qui accompagne le jeu.
Les graphismes de Transarctica sont superbes, particulièrement sur PC, et même s'ils ne sont pas animés (sauf dans les combats) le jeu reste prenant et passionnant tout du long. En plus de votre course au développement et à l'équipement, vous devez continuer votre quête du Soleil. Dans certaines villes, on vous donnera des informations ou l'on vous glissera des rumeurs à l'oreille et vous entendrez parler d'autres personnes, comme vous, qui croient à l'existence du Soleil et qu'il est possible de faire disparaître toute cette glace pour faire revenir le bonheur en bloc de chaleur, même si ce n'est pas du goût des hommes de l'Union Viking.

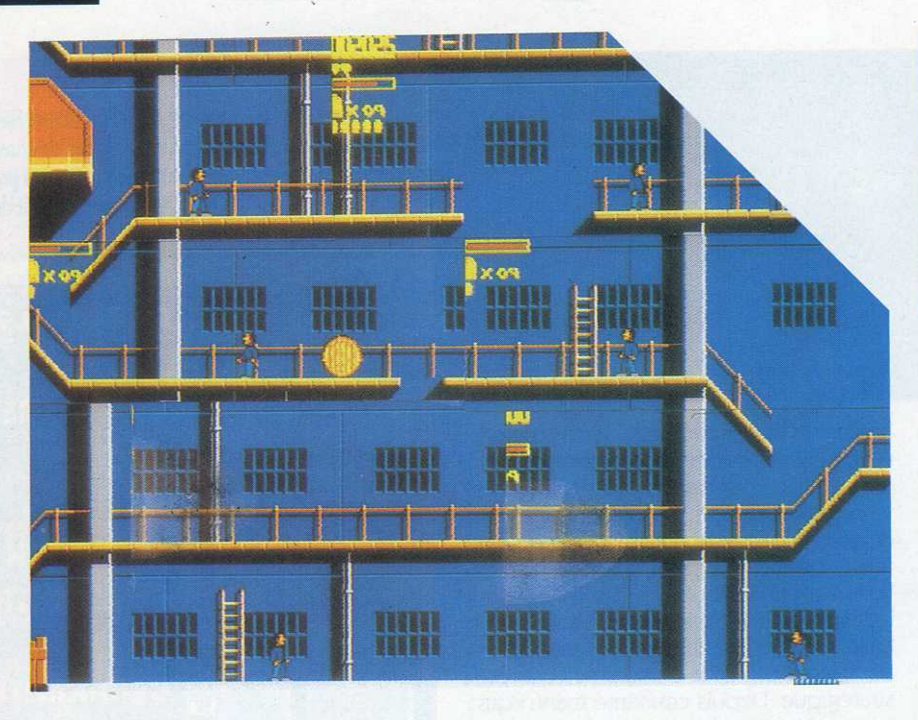
Seb

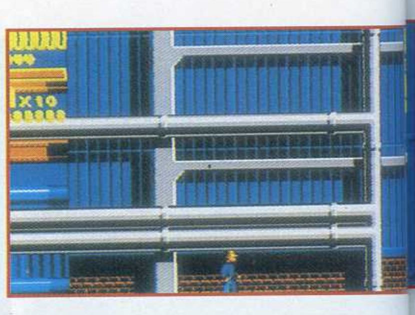


A partir de cet écran, au cœur de la locomotive, vous pouvez régler la vitesse de votre train, en enfournant du charbon à cadence plus élevée et en trifouillant le levier de commande.



L'ARM





Eh oui mes amis, vous aussi vous aurez droit à la paire de super-flics la plus connue du cinéma. Pour ceux qui n'auraient pas lu le test du mois dernier, je vous résume rapidement l'histoire: Riggs et Murtaugh ont la lourde tâche d'évacuer les lieux d'une alerte à la bombe. Bien évidemment, leur incompétence notoire les fout dans une merde pas croyable puisqu'ils coupent le mauvais fil et font péter tout le quartier. Leur chef, ravi, les renvoie directement dans la rue comme simples agents de la circulation. Mais le hasard fait bien les choses (ils n'ont tout de même pas raqué 50 millions de dollars pour filmer deux blaireaux buller à un quartier) et leur basse tâche les confronte à un trafic d'armes suspect. Malgré leur fâcheuse habitude de n'en faire qu'à leur tête, nos deux héros se résignent et décident de se contenter de ce qu'on leur donne. Afin de réintégrer leur poste d'origine, ils doivent se racheter en remplissant trois missions quelconques, et s'ils parviennent à s'y tenir, le chef de la police leur confiera une mission de la plus haute importance: intercepter un camion rempli de pots de confiture pourrie. Bien entendu, c'est absolument n'importe quoi, mais cette mission étant top secret, je ne veux pas risquer ma vie en vous en dévoilant le but. Le jeu débute à l'intérieur du commissariat. Je vous conseille, dans un premier temps, de visiter tous les niveaux de fond en comble pour ne plus avoir de surprise pendant le jeu. Non, en fait, vous pouvez laisser tomber, c'est vraiment très con. En revanche, vous pouvez faire le tour du commissariat. Vous y trouverez, si tout se passe bien: une pièce pour changer de personnage, une pièce pour chacune des trois missions, une pour la quatrième (mais elle est fermée) et enfin, la salle des ordinateurs permettant de sauvegarder une partie en cours. La première mission est la plus facile. La dernière est la plus difficile. Celle du milieu est, en fait, une phase intermédiaire entre le premier niveau (le plus facile donc) et le dernier qui, comme vous le savez maintenant, est le plus difficile. Bref, tout cela pour vous dire que le jeu passera alternativement de phases difficiles en phases faciles. Disons, pour être tout à fait franc, qu'il existe tout de même, des phases intermédiaires que nous appellerons «phases moyennes» où, vous l'avez deviné, le jeu n'est NI difficile, NI facile. Quoi que...
Mais assez plaisanté. La première mission vous oppose aux plus gros trafiquants de drogue de la côte Ouest des Etats-unis. Vous devez parvenir à prouver par A plus

Riggs est plutôt bien monté (un vrai singe). Allez mec, plus qu'un étage et ce sera parfait. Les portes fermées peuvent, dans la plupart des cas, s'ouvrir grâce à un interrupteur planqué quelque part. Cherchez bien mes amis, ça en vaut la peine (de mort parfois)



UP & DOWN

▲ Le graphisme est très correct et les couleurs sont agréables.

▲ Il est intéressant de pouvoir changer de personnage. Riggs est plus résistant que Murtaugh; en revanche, il est moins bon tireur. C'est à vous de choisir celui qui vous convient le mieux en fonction de la mission et de vos capacités.

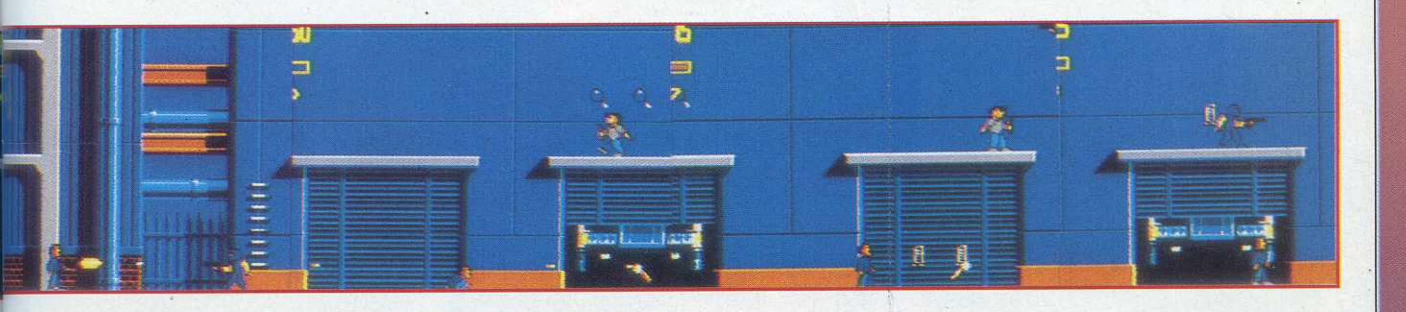
▲ La musique est de bonne facture et les bruitages sont hyper chouettes

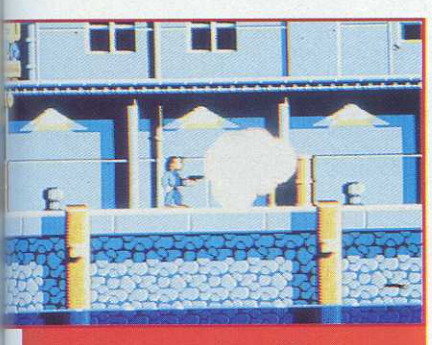
▲ La difficulté est bien dosée.

▼ Le scrolling est assez saccadé et finit par faire un peu mal au yeux.

▼ Il n'est pas possible de jouer à deux simultanément

FATALE



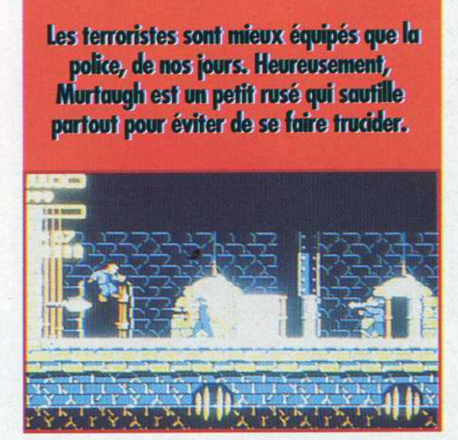


On ne se méfie jamais assez des tonneaux. On se balade tranquillos, les mains dans les fouilles et Paffff, on s'en prend plein la tronche à cause d'un enfoiré de tonneau exploseur

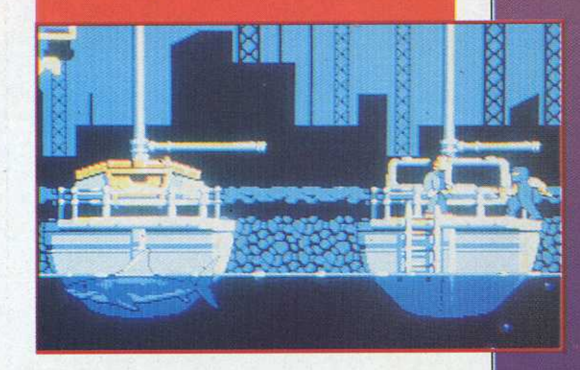
B que ces gros bonnets (celui de mon grand-père était extraordinaire) agissant sous couvert diplomatique, ne sont qu'une bande de tarbas à la tête de la plus grosse blanchisserie (celle où mon grand-père nettoyait son bonnet lorsqu'il était sale) de tous les temps. N'oubliez pas de récupérer le flouze au passage et de le restituer aux autorités locales. Le deuxième scénario (de difficulté moyenne) retrace la vie de pauvres terroristes s'étant accaparé le réseau des égoûts de la ville pour y placer des bombes à différents endroits. Votre mission consiste à localiser les bombes et envoyer tous ces fouteurs de merde directement en prison. La chose ne sera ni facile, ni difficile. Elle sera, en fait, de difficulté moyenne. Enfin, votre tâche la moins reposante consiste à délivrer Léo Getz retenu en otage dans une usine par de dangereux criminels. Pour mener à bien toutes ces missions, les deux flics sont armés jusqu'aux dents avec de super flingues mais peu de balles. Heureusement, les gangsters sont des paniers percés et ils laissent traîner tous leurs chargeurs. Vous pouvez donc les ramasser et en faire une collection avec les cartes téléphoniques. Plus vous récolterez de loupes et plus vous aurez de points à la fin de chaque niveau. Les révolvers augmentent votre puissance de feu, et les coeurs votre énergie. Bien que le jeu ne soit pas des plus faciles, hum, il suffit d'une séance d'entraînement pour manier le joystick avec brio. Les graphismes sont agréables et réalisés avec brio. Malgré un scrolling saccadé trucidant les yeux avec brio, l'animation est relativement correcte. Le nombre de plates-formes à escalader est impressionnant et la plupart des portes vous permettent d'accéder à de nombreuses pièces cachées. Du côté de notre amie la musique, elle est tout à fait convaincante et les bruitages efficaces. Les balles fusent dans tous les sens, les mecs crient de douleur, la mère Michel a perdu son chat, et Seb, c'est bien... La longueur et la diversité de chaque mission renforce grandement l'intérêt du jeu, avec des passages variés plus ou moins difficiles. Pour tout vous avouer, certains sont plus faciles alors que d'autres ne sont ni l'un ni l'autre, disons simplement qu'ils sont d'une difficulté moyenne...

LORD CASQUE C'EST DIFFICILE

Les terroristes sont mieux équipés que la police, de nos jours. Heureusement, Murtaugh est un petit rusé qui sautille partout pour éviter de se faire trucider.



Les bateaux sont bourrés de lascars qui veulent votre peau. Heureusement, votre personnage, au prix de quelques points de vie, peut plonger sous l'eau et rejoindre la berge en se prenant pour un sous-marin.





CD SHOOT



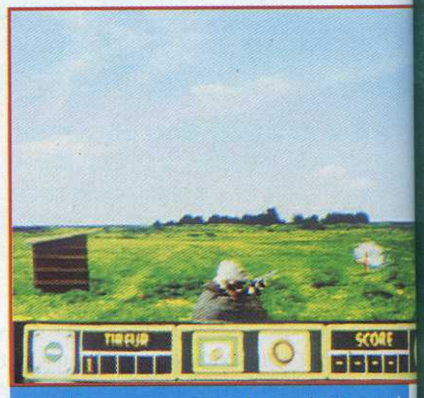
Que vous parliez Japonais, Anglais, Français, Allemand, Portugais ou Espagnol, vous ne serez jamais perdu dans CD Shoot. Huit langues sont disponibles grâce à ce menu de sélection.

Dans l'épreuve de Ball-Trap la cible, autrement dit l'assiette, se déplace sur deux axes à partir de sa position centrale, cette épreuve est très certainement la plus difficile du lot.

N'avez-vous jamais rêvé de vous prendre pour un tireur d'élite, pour un Dieu des armes à feu sans jamais risquer votre vie, pour l'Attila de la gâchette ou pour le Robin Des Bois de la précision? Si, c'est très bien. Voilà donc le deal que vous propose Eaglevision avec ce nouveau titre sur CD-I.

La casquette sur la tête, le casque d'insonorisation sur les oreilles, vous êtes harnaché à la perfection pour réaliser la partie de ball-trap de votre vie. Comme un vrai professionnel, vous êtes prêt à parer toute attaque des petites assiettes qui se trimbaleront sous le feu de votre fusil de haute précision. Au menu de CD Shoot, quatre épreuves seront proposées, toutes, bien sûr, basées autour de cette compétition olympique qui rapporte toujours aux Français un bon paquet de médailles.

Basées toutes les quatre sur les disciplines officielles régies par la FFBT (Fédération Française de Ball Trap), dans CD Shoot, vous aurez toujours, quelle que soit la discipline, les mêmes gestes à effectuer. Après l'annonce audible du "Pull" qui retentit dans les haut-parleurs, les yeux rivés sur l'écran, la sueur commence à dégouliner sur votre front. Les compétitions vous ont toujours fait flipper à donf, vous devez réussir ce tir. Vous êtes concentré au maximum, les doigts prêts à répondre à toute instruction de votre cerveau; l'assiette commence à prendre de la hauteur. En déplaçant la manette, vous dirigez le fusil de ball trappeur que vous êtes devenu à force d'entraînement. Une pression sur le bouton Fire, et hop, l'assiette se fend et s'éclate en mille morceaux. Vous êtes champion, quelle joie, quel plaisir délectable, quelle sensation extrême que celle-là.

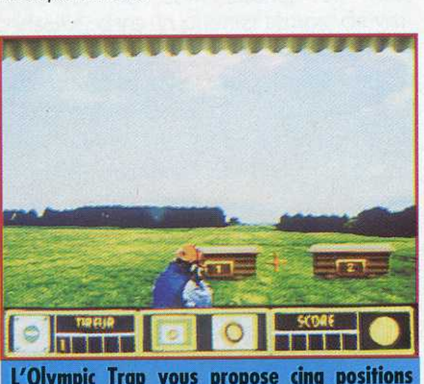


Dans l'épreuve connue sous le nom de "Sporting", vous pourrez vous-même configurer la difficulté des tirs.

Malgré toutes ces bonnes choses et une réalisation sur laquelle on ne peut pas reprocher grand-chose, de grosses critiques peuvent être soulevées quant à l'intérêt de CD Shoot. Alors oui, les commentaires d'avant partie, lorsque l'on choisit l'option adéquate, sont très sympathiques; alors oui, les graphismes digitalisés des différentes épreuves (qui, je vous le rappelle, sont toutes pratiquement identiques) sont excellents bien que qûe parfois un peu sombres; alors oui, les mouvements du tireur qui déplace son fusil sont assez réalistes; mais cela ne suffit pas pour rendre ce titre intéressant. Quand on joue une partie, c'est vrai, c'est assez rigolo. Quand on aborde la seconde, c'est déjà un peu moins drôle, et, au bout de la dixième, on en a plus que marre et on laisse tomber CD Shoot qui n'apporte vraiment rien au CD-I. Dommage....

J'm DESTROY





L'Olympic Trap vous propose cinq positions différentes pour des cibles placées en quinze endroits. Rassurez-vous, cette épreuve est peut-être l'une des plus simples.

AVENTURE ET ACTION GARANTIES AVEC INDIANA JONES®

and the Fate of Atlantis

AVENTURE

Partez avec Indiana Jones et Sophia à la découverte du mystère de l'Atlantide et des pouvoirs de l'orichalque. Mais vous devrez devancer les Nazis qui comptent utiliser son secret à la création d'une arme dévastatrice. Jouez serré et faites appel à votre ruse, votre réflexion et votre courage pour triompher de toutes les épreuves.

Disponible sur PC, VERSION FRANÇAISE et AMIGA.



ACTION

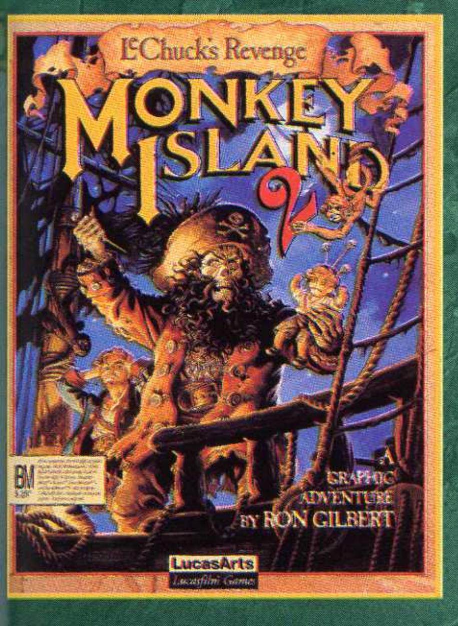
Les Nazis ont fini par percer le mystère de l'Atlantide. Ils seront bientôt en possession de l'arme la plus puissante jamais utilisée en cette Seconde Guerre Mondiale. La civilisation est vouée à la destruction à moins qu' Indiana Jones ne s'en mêle.

Disponible sur PC, AMIGA et ST bientôt sur AMSTRAD CPC.



INDIANA JONES® and the FATE of ATLANTIS™





MONKEY ISLAND™ 2: *LeChuck's Revenge*

Vous pensiez en avoir fini. Mais le fantôme de l'ignoble pirate LeChuck est de retour pour se venger. Votre seule chance: retrouver le trésor de Big Whoop et utiliser son pouvoir avant que LeChuck ne vous fasse payer.

Disponible sur PC et AMIGA en VERSION FRANÇAISE.





Distribué par: UBI SOFT 28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil-sous-Bois
Disponibles dans les Fnac et vos meilleurs points de vente.



MOTOR





Motörhead, le jeu, n'arrive pas tout seul avec sa petite disquette et son petit manuel, non, il est fourni avec une cassette vidéo qui vous balancera au cœur d'un concert de 60 minutes. Cette cassette vidéo est sortie à l'occasion du 10ème anniversaire de Motörhead. 10 ans de guitares saturées, 10 ans de délires métalliques, de chaînes et de blousons cloutés. Et Lemmy, le chanteur fondateur du groupe, toujours en avant du haut de sa taille impressionnante, tatouages et doigts bagués pour le folklore. Même si le soft n'est pas un top, il reste amusant quelques parties durant. Résultat ce package Motörhead devient tout à fait intéressant pour les fans collectionneurs qui se retrouvent avec une vidéo intéressante.



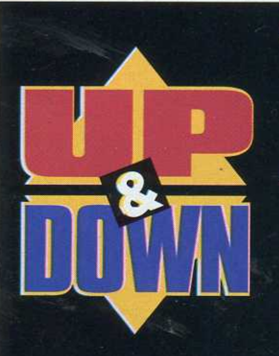
Le deuxième niveau : Nashville

Ziiip ! La braguette de Lemmy ne se fit pas prier, et déjà une petite rivière se mettait à serpenter à travers le parking, partant de l'arrière du camion pour aller se perdre dans une bouche d'égoût. Lemmy avait bien besoin de se soulager, les bourbons qu'il avait avalé tout au long du voyage commençaient à presser méchamment sur sa vessie. On avait frisé la catastrophe, un peu plus et c'était par la fenêtre, en roulant, qu'il se vidait. Heureusement ils étaient arrivés dans le bled où ils devaient donner leur concert ce soir, en attendant les membres du groupe et lui-même plus toute l'équipe des roadies allaient se trouver un petit bar bien tranquille où l'on pouvait s'envoyer bière sur bière sans que cela ne pose problème. Ainsi, bien remonté, Motörhead et son chanteur Lemmy pourra donner un autre concert de feu et d'enfer pour tous les fans qui ne manqueront pas de se presser dans la salle.

Ziiip ! La braguette remonte et Lemmy d'un pas encore mal assuré remonte dans le camion pour retrouver ses acolytes.

Chose inquiétante, il ne trouve plus personne. Chose encore plus inquiétante, un message est fixé sur le volant, message aux mots explicites où il est dit qu'«on ne veut plus le voir ici et qu'il a intérêt à quitter la ville rapidement». Plusieurs individus se sont infiltrés dans le camion pendant que Lemmy se soulageait à l'arrière, ils ont enlevé les membres du groupe et les retiennent prisonniers dans plusieurs quartiers. Ces malhonnêtes font parties de diverses bandes de la ville, des bandes qui n'ont pas envie de voir un groupe de hard dans leur coin. Armé d'une guitare, Lemmy part sur le bitume à la recherche de ses collègues. Il est énervé. Il va casser du crâne. Mieux vaut ne pas trop gigoter devant lui.

La première bande qu'il rencontre est une bande de rappers, ça tombe bien il les déteste tout particulièrement. Lemmy fait tournoyer sa guitare, il frappe à la volée, il balance des coups de poings, des coups de boule. Ses ennemis disparaissent un à un, personne ne résiste, ils laissent des bonus derrière eux, des remontants pour Lemmy: canettes de bière,



▲ Les graphismes sont assez réussis, les sprites tout particulièrement, dessinés dans un style caricatural amusant.

▲ Le thème du jeu est éclatant, avec le joueur qui dirige Lemmy-le-hardeux en route pour fracasser tous ceux qui écoutent d'autres musiques.

▼ Les niveaux sont de très petite taille et en plus ils sont peu nombreux.

▼ Les scrollings sont loin d'être fluides, heureusement ils ne sont pas continus mais se déclenchent quand on a explosé tous les ennemis à l'écran.

▼ Dès qu'il y a 6 sprites à l'écran le jeu commence à ralentir.

HEAD





Le premier niveau : RapCity

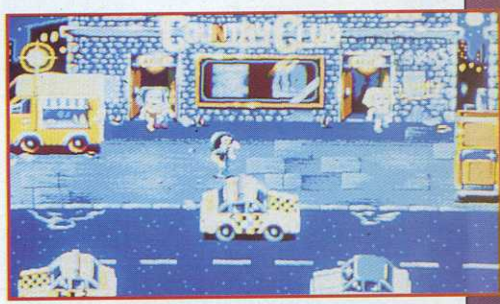


bouteilles de Jack Daniels, pots de bouffe, pièces, Lemmy ramasse et s'envoie tout. Certains ennemis lachent des talismans au sigle de Motörhead, grâce à eux Lemmy pourra invoquer la magie du Rock, cette magie qui l'a investi depuis tant d'années. En utilisant cette magie Lemmy envoie des éclairs pulvérisateurs à l'aide de sa guitare. Malheureusement à chaque fois cela consomme de l'énergie magique, il doit donc ramasser plusieurs talismans pour utiliser un pouvoir.
Un rapper s'approche, il saute et tente d'écrabouiller Lemmy sous ses baskets fluos, lachant un «yo!» sonore et guerrier. Lemmy s'écarte légèrement et lui colle une série de coups de poings suivie d'un mouvement de rotation à la guitare qui envoie notre ami roi du verlan au paradis des break-dancers.
Après pas mal de baston Lemmy rejoint enfin l'un de ses potes enchaînés contre un mur. Il le délivre et ils partent tous les deux à bord d'une moto pour quitter ce quartier. Sur la route ils ramasseront des tonnes de bonus, de quoi picoler mais aussi des talismans pour que Lemmy recharge son niveau de magie. Enfin ils arrivent dans un bar où Lemmy pourra continuer à se désaltérer en s'envoyant un maximum de bières en un temps record.
Après cela, bien excité, Lemmy repart en direction d'un autre quartier et d'une autre bande. Cette fois le membre suivant de son groupe est retenu par de gros et gras fans de musiques country, des cow-boys que Lemmy frappera et fracassera avec un plaisir non feint.
Ainsi en est-il de Motörhead, le jeu mettant un scène le groupe très populaire au chanteur charismatique et cinglé. Six niveaux différents attendent le joueur, avec des décors et des ennemis différents à chaque fois, puis une petite séquence de zigzag en deux roues pour récupérer un max de bonus, et enfin une autre séquence bonus comme celle du bar où il faut choper le plus de bières possible. Le joueur affrontera des rappers, des cow-boys, des tongs chanteurs de karaoke, des punks et des skins dans une décharge, des Gothiques dans une cathédrale et enfin des Ravers «onks-onks-120 bpm-120-120-onks-onks». Le but est de délivrer à chaque fois un membre du groupe pour pouvoir donner la représentation du soir même, pour que le concert de Motörhead une fois de plus en mette plein les oreilles de ses fans.
Un groupe tel que Motörhead méritait sûrement mieux que le logiciel réalisé par Virgin. Le soft n'est pas ridicule, non, il dispose même d'idées assez amusantes et de graphismes réussis, mais l'action ultra-répétitive et le petit nombre de tableaux (on arrive au quatrième niveau en trois parties environ) ne font pas de Motörhead un logiciel incontournable. De plus, pour un jeu basé sur un groupe de musique on aurait apprécié que le soft justement nous en balance plein la tronche au niveau sonore, et là, rien du tout, enfin quelques musiques tout à fait moyennes et vraiment dans la lignée de ce que l'on entend trop souvent sur ordinateurs.

seb

En vadrouille dans la ville du Karaoke, Lemmy fracasse tout ce qui bouge. En bas de l'écran, à droite, est symbolisé le nombre de talismans qu'il a ramassé. Chaque utilisation de la magie bouffe trois unités d'un coup.





EDITEUR : VIRGIN GAMES
SUR AMIGA



GRAPHISME	15
BRUITAGE	14
MUSIQUE	12
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	15
INTERET	10
ORIGINALITÉ	12

66%

THE SHO







L'intro du jeu est composée d'images plein écran, d'animations, de bruitages et de musiques. Sur Amiga, elle a été réalisée par le groupe de démo bien connu Alcatraz. Le résultat est tout à fait excellent.

Si la Terre a encore pas mal de temps devant elle avant que de véritables problèmes de surpopulation ne se posent, les habitants de la planète Zokilora, les Shortgreys, eux, vivent un enfer de chaque jour tant ils sont nombreux. Les dirigeants de cette planète ont donc décidé d'agir; il faut absolument trouver une autre planète et commencer à l'infiltrer pour bientôt en faire sa résidence secondaire. La planète Terre a été choisie et, déjà, un Shortgrey a été envoyé sur place, le professeur Xylor. Seulement, celui-ci s'est fait capturer, il est donc tant d'envoyer quelqu'un d'autre, il est tant d'envoyer un autre Shortgrey et vous avez été choisi pour cette mission.

Une fois sur Terre, vous devrez vous débrouiller seul pour rejoindre le professeur. Vous devrez vous mêler à la population locale, cette tâche vous sera facilitée par l'utilisation du pistolet Skousick, très belle invention Shortgrey, qui permet de se transformer en n'importe qui, de prendre n'importe quelle apparence.

Le professeur est retenu prisonnier dans un laboratoire. Un certain Dave Vincent, spécialiste des «oh je regrette de pas avoir de camescope nom de Dieu, j'peux même pas filmer l'anniversaire de ma fille» et grand chasseur d'extra-terrestres a capturé votre compatriote. Prévenu de votre présence, il y a des chances qu'il se mette à votre poursuite, qu'il tente de rajouter un trophée au-dessus de sa cheminée, il reste une place entre les deux tronches décapitées d'E.T. et de Alf qu'il a déjà récupérées.

Pour vous frayer un chemin jusqu'au laboratoire (et pour continuer plus loin dans le jeu, mais nous n'en dirons pas plus sur le scénario pour ne pas griller toutes les cartouches qui attendent le futur joueur) vous pourrez user de violence. D'ultra-violence même. Shortgrey de votre état, vous n'avez absolument rien à foutre des considérations morales en vogue dans les âmes tourmentées des Terriens. Si besoin est, vous userez du couteau, du flingue ou du tesson de bouteille pour décapsuler des petites tronches humaines. Une vie de moins ne pèsera pas lourd sur votre conscience extra-terrestre, après tout vous êtes là pour préparer une invasion en masse qui détruira l'humanité toute entière. A noter que c'est l'une des rares fois où l'on joue le rôle d'un méchant, les programmeurs devaient en avoir ras-le-bol de casser de l'extra-terrestre à longueur de journée par Space Invaders interposés, maintenant le joueur dirige l'extra-terrestre lui-même et il vient casser du Terrien.

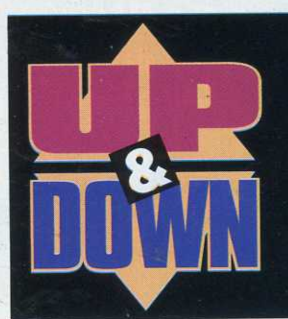
The Shortgrey entre dans la catégorie des jeux d'aventure où l'on voit son personnage. Le



Le maniement de The Shortgrey est atrocement simple, il suffit de cliquer sur les verbes qui se trouvent en bas de l'écran, puis de cliquer sur les objets qui doivent surbir l'action dans la fenêtre de jeu elle-même.



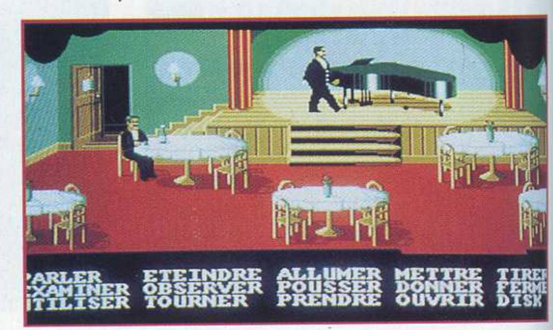
The Shortgrey mettant en scène un extra-terrestre sans scrupule, certains écrans et certaines action seront à la limite du gore, pleines de sang, de bastons et de meurtres.



▲ La taille du jeu extrêmement imposante assure des heures et des heures de prise de tronche, souris en main et écran dans les yeux.

▲ Les bruitages sont souvent très réussis, échantillonnés ou travaillés ils apportent beaucoup à l'ambiance du jeu.

▼ Les animations des personnages sont assez moches, disons plutôt pas terribles.



RTGREY

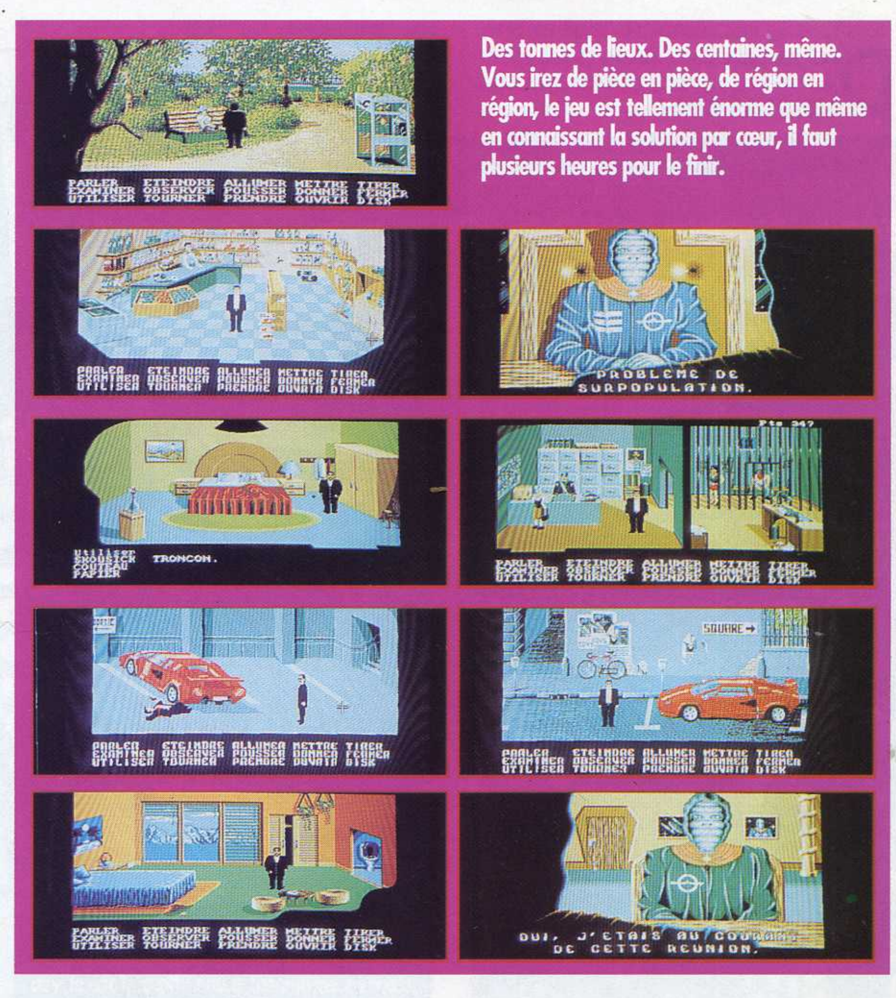
sprite de votre Shortgrey se déplace à l'écran, il est animé, d'assez vilaine façon ce qui est l'un des rares points noirs du jeu. Les images des décors sont fixes; elles ont une profondeur, ce qui vous permet de vous déplacer au milieu des objets, histoire de tout fouiller et de tout tripatoufouiller. En bas de l'écran, une dizaine de verbes d'action sont affichés. A l'aide de la souris, vous cliquez dessus puis sur l'un des objets de l'écran et éventuellement un troisième élément pour exécuter une commande.

Au fur et à mesure que vous entrez votre commande, la phrase d'ordre se compose. Ainsi, imaginons que vous possédiez une Boite de Choucroute dans votre inventaire et que vous désiriez la mettre dans la Bouche du Nain: cliquez sur Mettre, l'ordinateur affiche «mettre», cliquez sur le bouton droit pour affichez votre inventaire, cliquez sur Boite de Choucroute, l'ordinateur affiche «mettre boite de choucroute dans» et maintenant cliquez sur Bouche du Nain. Hop, rien de plus simple. L'ensemble du jeu fonctionne ainsi, des objets sont placés dans divers écrans, vous devez trouver le moyen de les utiliser à chaque fois. Certaines solutions sont absolument et complètement tordues, il faut parfois laisser toute logique ou tout réalisme de côté, the Shortgrey est un jeu de cinglé fait pour les tarés du crânes que nous sommes tous quelque part.

Le nombre de lieux présents dans le jeu est absolument impressionnant, plusieurs centaines. Le nombre d'actions à aligner pour terminer The Shortgrey est tout bonnement incroyable, complètement délirant. Dans quelques mois, quand le père Danboss voudra publier la soluce du jeu, il lui faudra sûrement toute sa rubrique Jeux Crack.

Bien que les animations des personnages ne soient pas extraordinaires, le reste des graphismes est plutôt réussi, avec une grande variété de décors. Les lieux sont accompagnés de musiques, de bruitages, d'ambiances sonores très réussis. Des phrases en synthèse vocale ponctuent certaines de vos actions, la synthèse fait très voix de robot débile et le résultat est assez ringard, c'est là un autre point négatif du jeu mais qui reste un point de détail. The Shortgrey est un soft énorme, c'est là son avantage principal, une fois dans l'aventure, une fois pris dans votre quête de Shortgrey, vous aurez des heures et des heures de jeu devant vous.

SEB.



Des tonnes de lieux. Des centaines, même. Vous irez de pièce en pièce, de région en région, le jeu est tellement énorme que même en connaissant la solution par cœur, il faut plusieurs heures pour le finir.



EDITEUR : ACCROSOFT SUR AMIGA	
GRAPHISME	14
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	11
MANIABILITÉ	14
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13
	78%



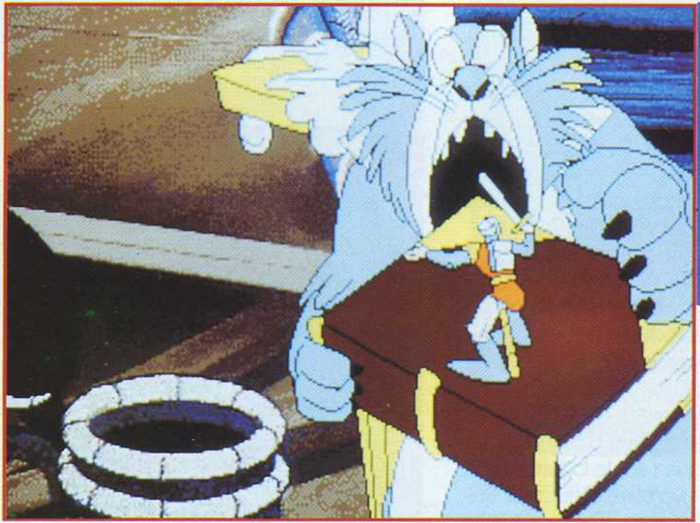
EDITEUR : ACCROSOFT SUR ATARI ST	
GRAPHISME	14
BRUITAGE	14
MUSIQUE	14
ANIMATION	11
MANIABILITÉ	14
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13
	78%

DRAGON[…] THE CURSE O[…]

Pour les néophites, Dragon's Lair est un jeu célèbre, né dans les salles d'arcades voilà maintenant plus de quatre ans. Premier jeu à utiliser la technologie du Video disc laser, vous deviez guider le personnage principal (Le chevalier Dirk) à travers un immense dessin animé interactif. Le joueur avait pour unique rôle d'influencer le déroulement du film en fonction des actions accomplies. Si, par malheur, vous aviez oublier d'actionner le bouton à un moment très précis, le dessin animé s'interrompait pour charger une séquence de fin pour le moins dramatique.
Dans l'épisode précédent, Dirk était aux prises avec Mordroc le sorcier maléfique. Il était parvenu à lui dérober l'Anneau de la mort et avait réussi à retourner sa magie contre lui. Le Sorcier s'était alors gonflé comme une baudruche et Dirk l'avait fait éclater d'un coup d'épée. Se précipitant ensuite sur la princesse Daphné, d'un baiser sur le bout des lèvres, il la sortit de son profond sommeil. Ils vécurent de longues années heureux, mais ne soupçonnant pas le moins du monde que Mordread, la soeur de Mordroc, préparait un plan diabolique qui devrait lui permettre de venger son frère.



Certes, le tonneau n'était pas une mauvaise idée, mais là c'est une déconfiture totale. Vas-y Dirk, tiens bon mec, on les aura tous jusqu'à l'os.



Sacrebleu! Dirk se retrouve transformé en nain de jardin! Sa seule chance de survivre est de sauter sur le tonneau se trouvant juste sur sa gauche.



Les animations sont remplies d'humour et les graphismes sont carrément splendides. Les scènes s'enchaînent à une vitesse folle et vous n'avez que très peu de temps pour agir.

Tous les jours de printemps, Dirk quitte le logis pour faire sa petite promenade quotidienne et ramener quelques bûches ramassées de part et d'autre dans la Forêt Magique. Or, ce jour n'est pas un jour comme les autres et, exceptionnellement, Dirk décide de s'attarder un peu et de profiter des bienfaits de dame nature. Tel Danbiss, heureux comme un petit cochon, Dirk prend le chemin du retour et, surpris par des cris émanant de chez lui, décide d'accélérer le rythme. C'est alors qu'il aperçoit Mordread, la méchante sorcière qui, d'un coup de baguette qui nique, fait disparaître la maison et la princesse avec! Révolté par tant de haine pourtant méritée de par le passé et par sa mémé, Dirk ne perd pas une seconde pour pousuivre sa cunéguonde subitement téléportée dans la baguette de la sorcière. Mais la méchante se casse dans sa machine à remonter le temps. Heureusement, notre chevalier servant parvient à s'accrocher de justesse à la soucoupe et ne lâche pas Mordread une seule seconde. Mais à peine arrivés dans un autre monde, la sorcière tente d'enfermer Dirk dans un filet

Ça y est! Il a complètement donqué! Voilà maintenant que notre valeureux chevalier se déguise en fille! Espérons qu'il récupère rapidement ses esprits et qu'il parvienne à libérer Daphné avant qu'il ne soit trop tard.



UP & DOWN

▲ Les graphismes sont, comme toujours, à tomber par terre et l'animation est digne d'un véritable dessin animé. Remarquez que c'est toujours le cas.

▲ Les bruitages accompagnent l'action avec brio! Avec qui? Rien, rien!

▼ L'intérêt est toujours aussi nullissime malgré des graphismes splendides et une animation irréprochable.

▼ La maniabilité est tout aussi nulle que l'intérêt, malgré un graphisme magnifique et une animation splendide.

'S LAIR III
F MORDREAD



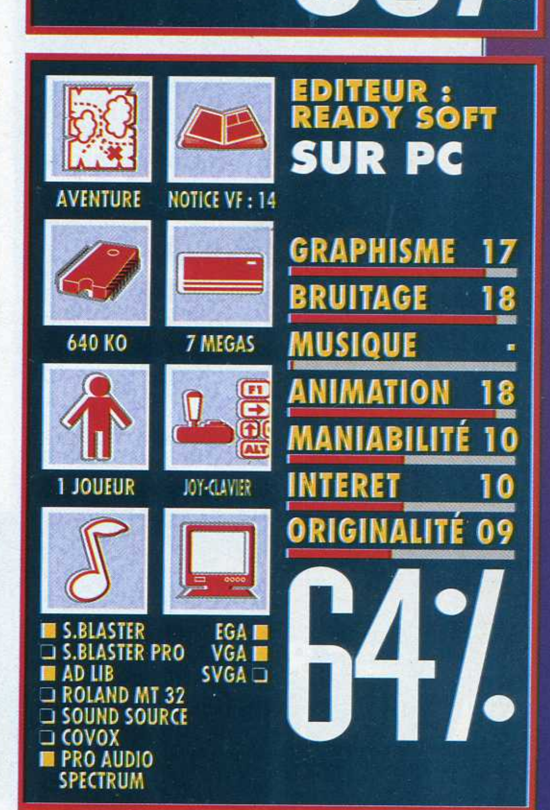
Notre ami suffoque légèrement!
Décidemment, ce jeu devient très vite énervant!

d'énergie. Un rapide coup d'épée parvient à briser les fils et Dirk peut continuer à pourchasser Mortread au travers du temps. Ce genre de programme nécessite de grands réflexes et, surtout, une immense envie de voir la suite. En effet, vous ne disposez que de trois vies et, à chaque action ratée, il faut tout se retaper; si cela n'est pas trop gênant sur compatible PC (le jeu étant installé sur disque dur, les temps de chargement sont pratiquement insignifiants) c'est une véritable galère sur l'Amiga. Les possibilités d'agir sur le personnage sont au nombre de cinq: aller à gauche, à droite, en haut, en bas et sortir son épée. Chaque séquence dure entre trois et cinq secondes, ce qui laisse assez peu de temps pour réfléchir. En fait, à aucun moment il ne faut réfléchir. Les mouvements sont le plus souvent illogiques, voire carrément invraisemblables. Par exemple, dans la première scène, des chauve-souris vous foncent dessus et pour les éviter (sauter en arrière), il faut aller vers l'avant avec le clavier! Bref, c'est un peu n'importe quoi. Lorsque vous aurez enfin trouvé les nombreuses combinaisons de touches permettant de finir le jeu, vous aurez la grande joie de voir le dessin animé d'un seul coup. Là, il faut bien avouer que c'est génial. Les dessins sont fabuleux et les animations absolument grandioses. L'humour est présent à chaque moment de la partie et les personnages sont presque vivants. De plus, les sons entièrement digits collent parfaitement à ce que l'on peut apercevoir à l'écran. Non, il n'y a rien à dire, c'est absolument splendide.

En revanche, l'intérêt du jeu ne repose plus que sur "l'envie de voir la suite" et même si tout est très beau, on s'y fait rapidement et lorsqu'on bloque à une scène, on a plus envie de toucher le soft pendant des plombes. Toujours est-il que si vous avez aimé les épisodes précédents, vous ne serez en aucun cas déçu par celui-ci. C'est toujours aussi beau!

LORD CASQUE NOIR





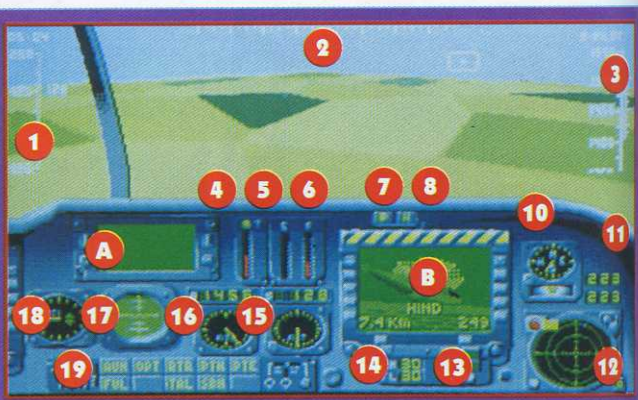
TEST AMIGA

GUNSH

Après un temps relativement long, nos amis de MicroProse se décident à sortir leur fameuse simulation d'hélicoptère sur Amiga. Vous allez enfin pouvoir goûter aux joies du vol stationnaire. Dans un premier temps, il faut s'inscrire sur le panneau des nouvelles recrues. Vient ensuite le choix du théâtre d'action, entre l'Europe Centrale ou le Golfe persique. L'officier de service vous donne votre ordre de mission.

Pour se familiariser avec la conduite de l'appareil et les nombreux systèmes de bord, vous devez choisir l'option "practice". Dans ce mode, les tirs ennemis n'ont pas d'effets néfastes sur votre Apache et un simple bouton peut vous rendre indestructible. Les joueurs plus confirmés peuvent choisir d'accomplir une mission seul mais sur le terrain.

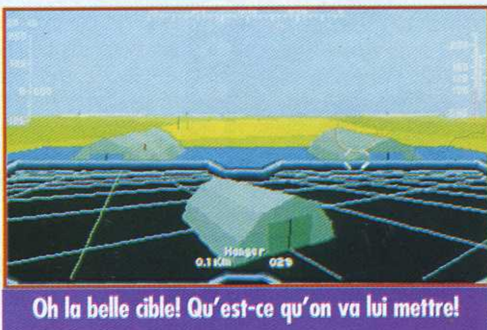
1- Vitesse ; 2- Cap ; 3- Altitude ; 4- Couple turbine ; 5- Régime turbine ; 6- Carburant ; 7- Indicateur de Pilote-Automatique ; 8- Indicateur de vol stationnaire ; 10- Compas ; 11- Centrale à inertie ; 12- Radar ; 13- Système de défense ; 14- Brouillage et flare ; 15- Altimètre ; 16- Badin ; 17- Horizon artificiel ; 18- Indicateur de vitesse ascensionnelle ; 19- Voyants d'alarmes



Les missions dans le Golfe persique ont un scénario particulièrement soigné. Lorsque le viseur a "locké" une cible, celle-ci apparaît dans l'écran MFD. Une pression sur la barre d'espace vous indique l'arme la plus appropriée pour la cible donnée.

Le mode campagne n'a pas été oublié mais la complexité de ses missions n'est accessible qu'aux véritables professionnels. Le jour où vous aurez prouvé à toute la base ce dont vous êtes capable, vous toucherez au plaisir du vol en escadrille.

Voici donc le Sergent Chef qui vous tend fébrilement votre ordre de mission et vous vous dirigez vers l'extérieur. Là, le colonel vous livre le briefing complet de la mission. Les papiers que vous tenez dans votre main vous permettent de refuser la mission ou au contraire de prouver au monde entier que vous n'êtes pas un pédé, loin de là! L'étape suivante n'est pas à proprement parler obligatoire mais je vous conseille fortement d'aller y faire un petit tour. L'armement de son hélico peut être automatique ou manuel. La quantité de missiles disponibles est très impressionnante! Un dernier menu vous propose de régler le niveau de difficulté du programme. C'est bon, cette fois-ci vous êtes paré pour le décollage immédiat.

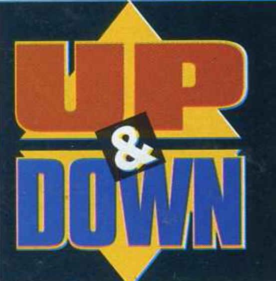


Oh la belle cible! Qu'est-ce qu'on va lui mettre!

La turbine démarre, entraînant petit à petit le rotor. Une petite pression sur la touche plus pour augmenter le pas de l'hélice, et l'hélicoptère s'arrache lentement du sol de la base. Les différents points d'attaque doivent être validés dans le système de navigation afin de pouvoir brancher le pilote-automatique. Une carte avec éditeur de "Way point" est prévue à cet effet, et vous pouvez définir l'ordre des cibles à abattre et ainsi désobéir aux instructions (Super! J'aime bien n'en faire qu'à ma tête!).

Votre hélicoptère est équipé ras la gueule de tous les instruments les plus modernes. L'écran MFD permet d'afficher divers renseignements tels que la carte et la position de votre appareil, les armes qu'il vous reste, la vue de la caméra de visée... L'affichage HUD (Tête haute) projete l'altitude et la vitesse sur le pare-brise. Sont également présents tous les instruments classiques: badin, altimètre, taux de montée, radar, alarmes, horizon... et bien entendu un pilote automatique. C'est d'ailleurs celui-ci qui va vous mener tout droit sur le premier point d'attaque maintenant validé sur la carte. Certes, rien ne vous empêche de le faire vous-même mais la grande distance vous séparant de celui-ci finirait plus par vous barber que le contraire. De plus, deux touches servent à accélérer le temps. C'est pratique et ça évite de longues minutes d'impatience.

Rassurez-vous, chaque ennemi rencontré sur son chemin déconnecte l'accélération du



▲ Les scénarios sont très intéressants et il est agréable de constater que des sociétés comme MicroProse se mettent à adapter leurs hits sur Amiga de façon plus régulière.

▲ Les graphismes sont assez fidèles à la version originale développée voici maintenant plus d'un an.

▲ La possibilité de jouer en escadrille et le grand nombre d'armes ne sont là que pour renforcer l'aspect réaliste des missions.

▲ Le programme est installable sur disque dur.

▼ L'animation n'est pas toujours lente, en revanche elle peut rapidement devenir catastrophique. Le décor est fourni, les instruments sont nombreux et l'Amiga n'arrive plus à assurer un affichage régulier et correct.

▼ Conséquence directe des ralentissements, le jeu est injouable dans certaines situations.

P 2000

temps afin que vous ayez le temps de réagir. Une fois arrivé sur place, vous devez faire face à des centaines de tirs et les hangars à détruire ne sont pas si faciles que ça à atteindre. Si vous aviez décidé dans le dernier menu de confier le contrôle des armes à votre copilote, vous ne vous occupez de rien sauf peut-être du pilotage (si le PA n'est pas enclenché!). En fonction de l'adversaire à détruire, vous devez choisir le missile le plus approprié. Les Stingers sont parfaits pour venir à bout des hélicoptères mais inefficaces contre les blindés. Les Sidewinder sont d'une puissance redoutable mais leur poids n'autorise pas de grosses quantités de chargement.
Comme dans la célèbre version originale de ce programme, les vues extérieures sont toutes disponibles avec une différences de taille: votre hélicoptère n'est représenté que par un misérable point noir au centre de l'écran! Il existe même une caméra permettant de suivre l'évolution d'un missile fonçant droit sur sa cible. Malgré un nombre considérable de touches, le maniement des divers équipements ne pose pas de problème particulier mais il faut tout de même un temps d'adaptation conséquent. Les graphismes sont très corrects et assez fournis. A ce propos, le niveau de détails est réglable.



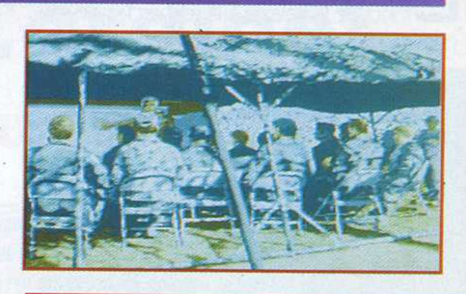
Toutes les options du jeu sont accessibles à partir de la salle des opérations. Dans un premier temps, vous devez écrire votre nom sur le tableau du fond. La carte de droite représente les différents théâtres d'action. Les tiroirs juste au-dessous servent à archiver les films des différentes missions. Cette option vous sera accessible lorsque vous serez monté en grade. L'officier au premier plan prend en compte le type de mission que vous désirez pratiquer (practice, single, campaign). La porte du fond vous conduit vers le briefing.

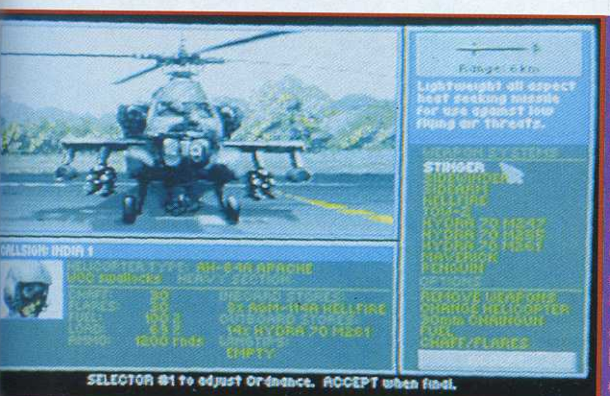


Les graphismes sont dans l'ensemble assez pauvres mais dans cette configuration, le programme est relativement fluide et le maniement de l'engin ne pose aucun problème majeur.

Malheureusement, une machine comme l'Amiga 500 n'est pas trop habituée à dessiner autant de surfaces pleines à la fois et l'animation n'est pas des plus fluides. Si c'est plus que correct lors d'un vol sans encombres, la moindre apparition d'un hélico ou autre engin ralentit irrémédiablement le programme et la jouabilité en prend un sacré coup. J'aurais aimé vous parler des bruitages mais la version pratiquement finale qui nous a été envoyée fonctionnait parfaitement hormis le son. Connaissant les capacités sonores de l'Amiga et l'expérience de MicroProse, je pense qu'il ne devrait pas être trop mal. En fait ce programme fera un véritable hit sur l'Amiga 1200, nettement plus rapide. Alors patience!

LORD CASQUE NOIR





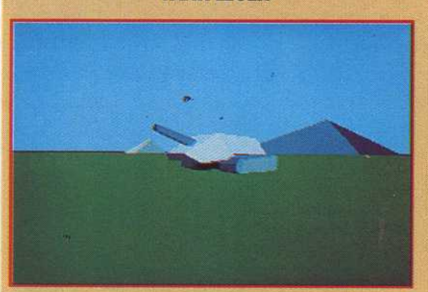
Les armes sont nombreuses et efficaces, mais la limite de poids est vite atteinte et il faut être parfaitement renseigné sur le type de mission à accomplir pour prendre les armes en parfait accord avec leur cible. Mon Dieu comme c'est beau! Dans 90% des cas, le chargement proposé par l'ordinateur est le meilleur compromis possible.



ARMOU

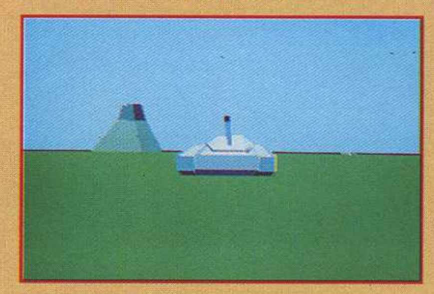
LES VEHICULES DONT

TANK LEGER



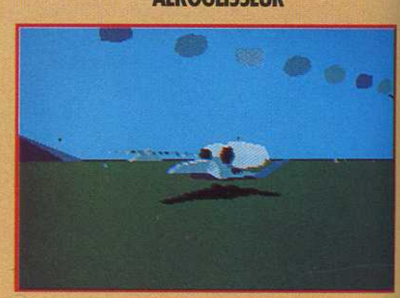
Puissance de feu : Moyenne
Résistance : Bonne,
Autonomie : 70 km,
Vitesse : 164 Km/h. Charge maxi : Illimitée
Armement : Obus, Laser,
Divers : Vision nocturne

TANK LOURD



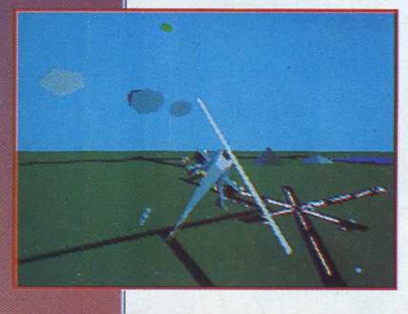
Puissance de feu : Bonne,
Résistance : Bonne. Autonomie : 48 km,
Vitesse : 225 Km/h. Charge maxi : Illimitée.
Armement : Obus, Laser. Roquettes FFR,
Missiles. Divers : Vision nocturne.
Camouflage

AEROGLISSEUR



Puissance de feu : Pas terrible
Résistance : Bonne, Autonomie : 48 km
Vitesse : 225 Km/h, , Charge maxi :
Illimitée, Armement : Obus, Laser, Roquettes
FFR, Missile, Divers : Vision nocturne,
Camouflage

Le MSS Orestruck fait route vers la terre. Les membres d'équipage, partis voilà maintenant plus de deux ans dans le fin fond de la galaxie à la recherche de minerais inconnus, sont enfin de retour sur leur bonne vieille planète: la terre. Les hommes se font impatients et, dans leur grande frénésie, nul ne remarque le voyant signalant un risque important d'attaque. Une tête nucléaire lancée par le Moyen-Orient, se dirige droit sur le MSS Orestruck qui finit par disparaître dans une immense explosion, au moment même où les politiciens de tous les pays se prononcent pour le désarmement. Un pays asiatique profite alors de "l'aubaine" pour lancer à son tour une ogive nucléaire sur le monde occidental. Dès lors, l'anéantissement de la planète est en cours... Heureusement, la terre n'est pas peuplée que de cons (remarquez que tous les cons y sont!) et une minorité, ayant compris qu'il ne resterait bientôt plus rien, parvient à rétablir l'ordre. Mais les Abrités (pseudo totalement ridicule et ô combien grotesque) se heurtent rapidement à des mouvements clandestins n'ayant qu'une idée en tête: tout niquer! A l'aide de débris divers et avariés, la résistance construit un canon laser capable de détruire le peu d'humains survivant encore. Les Abrités décident d'agir rapidement et d'anéantir l'arme en question. Bien décidé à les aider, vous partez à la recherche des cinq morceaux de la bombe à neutrons



L'hélicoptère n'est pas l'arme idéale dans ce genre de programme. En effet, sa faible vitesse d'évolution le rend vulnérable au plus au point. En revanche, on peut l'équiper avec tout un tas de bordel: vision nocturne, réservoirs, laser...

UP & DOWN

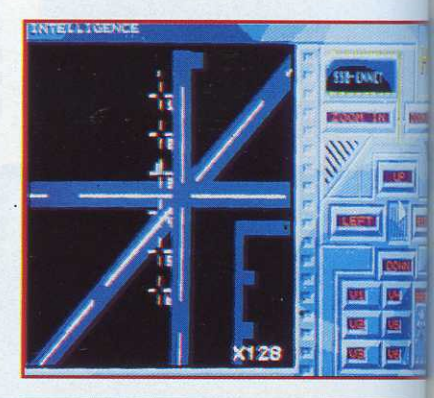
▲ Que ceux qui aiment la 3D rapide se lèvent. De ce côté là, ça décoiffe carrément. Les animations sont d'une fluidité parfaite et la 3D impeccable. Pour vous donner une petite idée, le jeu est mille fois trop rapide sur un 486DX33 si l'on enlève pas le turbo.

▲ Les graphismes sont fidèles à l'original. Les options de vues extérieures sont nombreuses et permettent une vision lointaine de l'action.

▲ Les sons de qualité ne font que renforcer le réalisme de l'action. En revanche, les musiques ne sont pas très nombreuses.

▲ Il est possible de jouer à deux à l'aide d'un deuxième ordinateur.

▼ Une fois n'est pas coutume, la trop grande rapidité de l'animation (sur 486) rend le jeu réellement difficile. Bonjour les réflexes! Rassurez-vous, il vous suffira de retirer le turbo pour rétablir la situation.



L'écran d'information du Q.G. vous permet d'avoir un aperçu rapide des zones explorées. Les boutons sur la droite servent à zoomer et à parcourir la carte dans tous les sens. Vos véhicules apparaissent également sur cet écran.

GEDDON

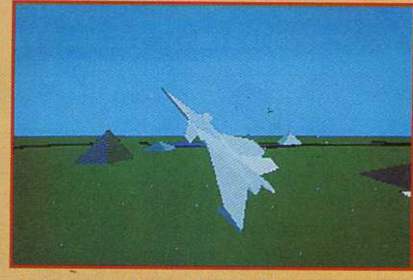
VOUS DISPOSEZ

HELICOPTERE



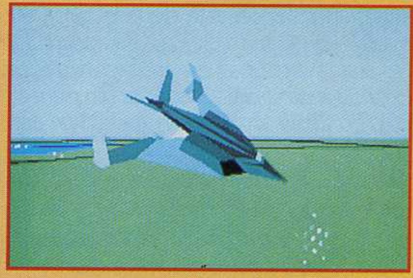
Puissance de feu : Moyenne. Résistance : Pas mal du tout. Autonomie : 123 km
Vitesse : 249 Km/h,
Charge totale au décollage : 8,5 t.
Armement : Laser. Roquettes FFR, Missiles
Divers : Vision nocturne. Réservoirs larguables

CHASSEUR FURTIF



Puissance de feu : Excellente. Résistance : Une vraie daube. Autonomie : 180 km (à vide)
Vitesse : 854 Km/h. Charge totale au décollage : 5 t.. Armement : Laser, Roquettes FFR, Missiles, Bombes. Divers : Vision nocturne, Réservoirs larguables, Camouflage

BOMBARDIER FURTIF



Puissance de feu : Plutôt bonne
Résistance : Moyenne. Autonomie : 130 km (à vide) . Vitesse : 595 Km/h. Charge totale au décollage : 10 t.. Armement : Roquettes FFR, Bombes. Divers : Vision nocturne, Réservoirs larguables, Camouflage, Télépode, Container

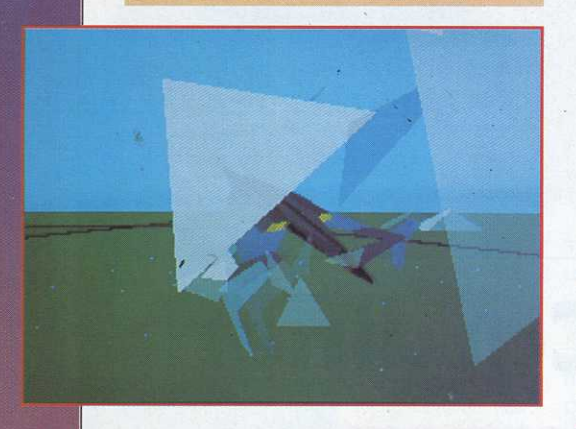
SUITE

L'intérieur des différents aéronefs est toujours le même. Les instruments sont très lisibles et bien agencés. Vous pouvez obtenir, à tout moment, l'état de vos magasins (armement), le niveau de charge de votre boudier, le carburant qu'il vous reste (ça va très vite), en fait, tout ce qu'il faut savoir pour détruire l'ennemi le plus efficacement possible.

qui va sauver notre chère planète. Pour mener à bien votre mission, vous disposez de six véhicules aux caractéristiques très différentes. Le tank léger sert essentiellement aux missions de guérillas et le tank lourd à la recherche des différentes parties constituant la bombe à neutrons. Certains de ces éléments se trouvant sur d'autres îles, un aéroglisseur permet l'exploration de celles-ci. Les trois autres engins sont aériens et l'un d'eux sert à acheminer l'ensemble de la bombe atomique, une fois qu'elle aura été assemblée. Les autres sont uniquement destinés à attaquer ou à défendre. Chaque engin peut être plus ou moins armé et dispose d'une autonomie plus ou moins grande. Les armes ne sont pas en très grande quantité mais relativement efficaces (rayons laser, bombes, missiles). En revanche, vous pouvez opter pour un équipement haute technologie comme la vision nocturne, les réservoirs larguables, les modules télépodes (pour se téléporter comme Mr Spock) ainsi que des camouflages de la mort. Dans un premier temps, vous devez détruire tous les câbles électriques qui alimentent le canon rebelle en électricité; ainsi, vous disposerez de plus de temps par la suite pour retrouver la bombe à neutrons. De votre quartier général, vous élaborez différentes tactiques. Une carte en trois dimensions indique la position de vos engins et de ceux de l'ennemi. A tout moment du jeu, il est parfaitement possible de sauter d'un véhicule à l'autre. Pour vous aider, de nombreuses vues extérieures sont disponibles pour un repérage plus précis, mais attention, votre temps d'action est limité par le délai de chauffe du canon. Lorsque celui-ci sera à sa puissance maximale, il sera trop tard! La maniabilité des tanks est très correcte et celle des avions est irréprochable. Sur un PC 486 DX 33, le jeu est d'une fluidité incroyable, voire un tantinet trop rapide et les possesseurs de 386 seront donc aux anges. Les objets environnants sont bien dessinés et ne souffrent d'aucun ralentissement malgré leur nombre. Malheureusement, la jouabilité laisse à désirer sur une telle bécane, le jeu étant trop rapide. Sinon, rien à redire, c'est toujours aussi passionnant qu'il y a un an (Joystick n° 17 sur Amiga) et l'adaptation profite pleinement des capacités de votre machine. Vous allez bien vous amuser bande de canailles...

LORD CASQUE NOIR

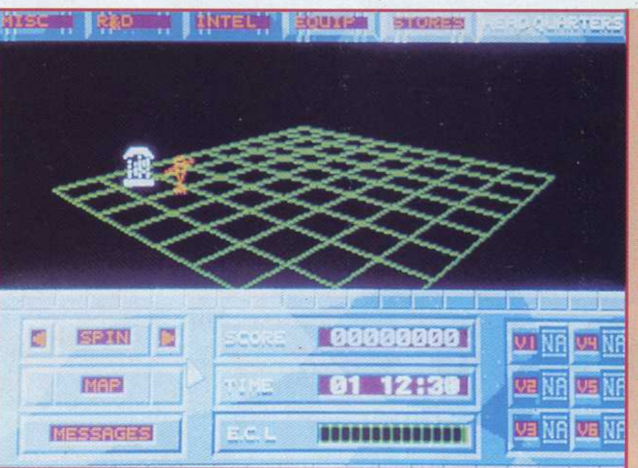
Nobody is perfect.Le bombardier vient de se prendre un pélo dans la carlingue. Va t-il pouvoir rentrer à la base? Ne vous en faites pas les gars, j'y arriverai!



Quelle présentation mes amis!!!



"Ici Tango Tango Alpha Béta de ta mémé, A vous!"......"Oui bien reçu, démerdez-vous"...."Oh, ben c'est pas cool les gars!"



Voici l'écran le plus important du programme. C'est à partir de celui-ci que vous accédez à tous les autres. De plus, une carte en trois dimensions vous livre la position approximative des troupes ennemies (ainsi que des vôtres). La jauge E.C.L. représente la puissance du canon que vous devez rayer de la planète.

EDITEUR : PSYGNOSIS
SUR PC

ARCADE/STRATEGIE — NOTICE VF — 640 KO — BETA VERSION — 1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	17
MUSIQUE	14
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	18
INTERET	17
ORIGINALITÉ	16

81%

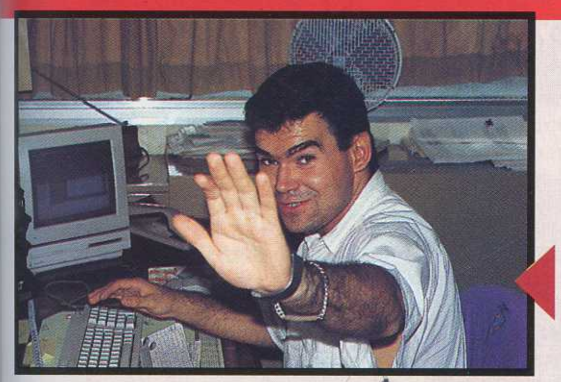
- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ — VGA ■ — SVGA ❑



Vous avez LE CHOIX!

• VOUS POUVEZ CONTINUER A COURIR SOUS LA PLUIE POUR ACHETER JOYSTICK CHEZ UN KIOSQUIER OU IL Y A LA QUEUE.



• JOYSTICK ARRIVE DIRECTEMENT CHEZ VOUS ALORS QUE VOUS JOUEZ A WING COMMANDER 2 SUR 486-40 EN VOUS BAFFRANT DE FRIANDISES.

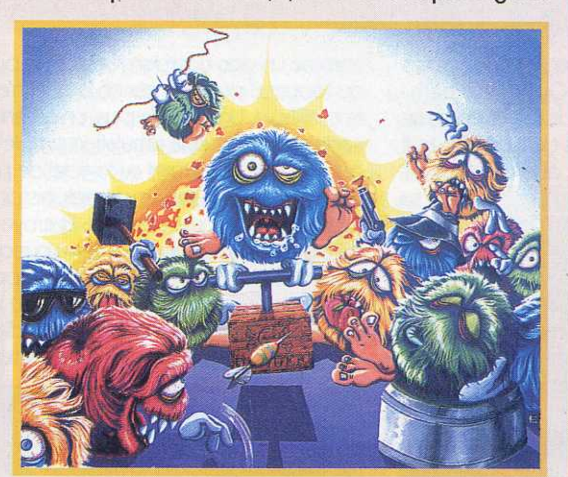
Le type en photo, là, à côté, il s'appelle Antonio. Ça fait maintenant un petit bout de temps qu'il bosse chez Joy, où il s'occupe des abonnements et du courrier. Il ya deux choses qu'Antonio déteste par dessus tout: bosser et se faire appeler Tonio. Naturellement, quand on a su ça, tout le monde s'est mis à l'appeler Tonio, vous nous connaissez. Pour ce qui est du boulot, c'est vraiment quelque chose qu'il a en horreur. Quand on l'entend ronchonner, c'est qu'il doit s'occuper d'un nouvel abonné. Quand il grogne, c'est qu'il doit préparer l'envoi de jeux. Quand il hurle à la mort, il faut avoir entendu ça au moins une fois dans sa vie, c'est qu'il doit porter les sacs postaux pleins de jeux jusqu'à l'ascenseur où un facteur vient les prendre.

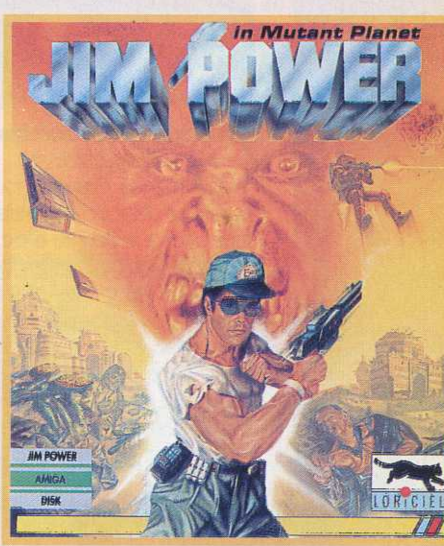
Pendant les vacances, on a trouvé un moyen d'embêter davantage le pauvre Tonio: on change les jeux offerts avec l'abonnement, ça va lui faire encore plus de boulot, ça va être super rigolo. Procédons par ordre.

Vous pouvez opter pour l'abonnement simple, au prix de 220 francs au lieu de 280 (10 x 25 + 30), soit 60 francs d'économie, c'est toujours ça de pris.

Vous pouvez choisir l'abonnement compliqué, grâce auquel vous allez recevoir les 11 prochains numéros et le jeu de votre choix parmi ceux que nous vous proposons. Et ça vous coûtera seulement le prix normal (280 francs) plus les frais de port (25 francs), soit 305 francs, soit pas cher du tout. Autrement dit, vous payez le même prix qu'en kiosque, et vous recevez un jeu en cadeau.

Dans les deux cas, vous bénéficiez des avantages accordés aux abonnés: 120 minutes de connexion en 3614 sur le serveur, et vos petites annonces sont prioritaires.





BULLETIN D'ABONNEMENT

À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT À: JOYSTICK ABONNEMENT • 103 BD MAC DONALD • 75019 PARIS

☐ Je veux continuer de courir sous la pluie, mon "kiosquier" est un vrai clown, j'aime bien le voir régulièrement. Il me file des bonbons.

☐ Mon petit Tonio, je veux juste un abonnement à **220F** (350F pour l'Europe et 500F pour le reste du monde). Pour le 486-40 et les friandises, je refuse, j'ai beaucoup mieux à la maison. Envoie-moi Joystick tous les mois, je ne demande rien de plus.

☐ Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie **305F** (frais de port compris). J'aimerais bien aussi recevoir l'enregistrement vidéo de Tonio quand il portera les sacs postaux, arrangez-vous pour que je puisse reconnaître mon paquet.

OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE METROPOLITAINE EXCLUSIVEMENT et jusqu'à la prochaine offre.

JIM POWER ☐ AMIGA ☐ ST ☐ CPC DK

TINY SKWEEKS ☐ AMIGA ☐ ST ☐ PC3'1/2 ☐ PC 5'1/4 ☐ CPC DK ☐ CPC K7 ☐ C64 DK ☐ C64 K7

Je veux aussi les 120mn de crédit en 3614 sur le 3615 JOYSTICK et j'indique mon pseudo..............................(qui doit déjà exister sur le serveur)

Et puis, emporté par mon élan, je commande les anciens numéros (à propos, on peut les commander sans s'abonner!). J'envoie 25F par exemplaire, sauf le 7, le 18 et le 29 qui sont à 30F. (Rajouter 5F pour l'Europe et 10F pour le reste du monde, par exemplaire commandé)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32

Nom:..............................Prénom:..............................Adresse:..............................

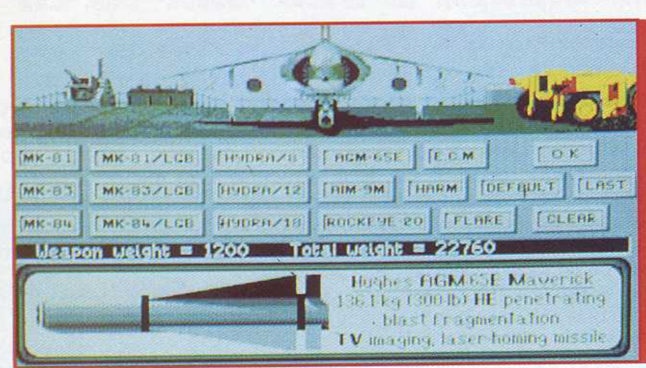
..............................Ville:..............................CP:..............Tel:..............................Age:..............ans

Modèle d'ordinateur :..............................Modèle de console:..............................

N'oubliez pas de joindre votre règlement! Délai d'envoi du cadeau: 4 semaines.

AV8B HARRIER ASSAULT

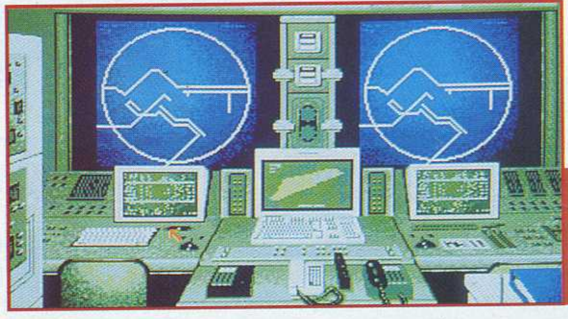




On retrouve, sur cet écran, les armes habituelles de type maverick et autres Durandal. Il est possible de charger l'appareil à la main ou, au contraire, de s'en remettre au mode par défaut.

Grande mode cet hiver, les chausssures à talons carrés et... Oups! Je recommence. Grande mode cet hiver, les simulations de vol d'appareils de type Harrier. Il faut dire que l'engin a de quoi séduire les foules, les éditeurs et les joueurs, puisque sa capacité à utiliser avec maestria le VSTOL, plus connu sous le nom de décollage vertical, lui confère un style de pilotage tout à fait intéressant. Avant, il fallait s'occuper des freins, volets, moteur et autres afterburners; dorénavant, il faudra aussi compter avec l'orientation des tuyères qui permettent à l'engin de décoller comme un gros bourdon. Cela dit, le pilotage de l'appareil proposé par ce logiciel n'est pas trop difficile. Une fois de plus, on est entre l'arcade de course et la simulation simplette, ce qui, par ailleurs, permet au logiciel de proposer des options supplémentaires, histoire que le pilote ne s'ennuie pas trop. Et croyez qu'il n'y a aucune raison que cela arrive puisqu'il est possible, dans ce jeu, de piloter 4 appareils en même temps! C'est d'ailleurs un peu le problème car autant la version PC, rapide, permettait de se laisser griser par la vitesse et l'affichage, autant, ici, on est un peu bridé dans ses désirs de rapidité, ou plutôt de fluidité car la chose est assez saccadée. Heureusement, même en mode simple, les combats sont assez amusants et la possibilité de disputer des missions nocturnes, éclairées avec les bombes au magnésium, est une idée amusante. Enfin, dans un jeu. En revanche, l'option qui permet de se transformer en commandant en chef, allouant alors le pouvoir de diriger blindés au sol, hommes et matériel, n'a pas grand-chose à faire dans un simulateur de vol: c'est compliqué et voilà tout. Un autre problème concerne la bande son, qui manque singulièrement de bruitages; quand on sait le potin que fait un véritable Harrier au décollage, on se demande pourquoi l'Amiga reste muet. Autre défaut, la musique: "Les planètes" de Holz déjà utilisée dans Epic, sent le fichier MIDI circulant en domaine public. On a eu la même chose avec la Toccata de Bach il y a quelques années et, franchement, c'est un peu pénible d'acheter plusieurs jeux ayant tous la même bande son. En ce qui concerne les commandes, pas grand-chose à dire si ce n'est que le manuel, traduit en français, ne tient pas compte des différences de clavier QWERTY et AZERTY. Bref, voilà un jeu plutôt réussi mais pas autant qu'on aurait pu l'espérer.

MOULINEX

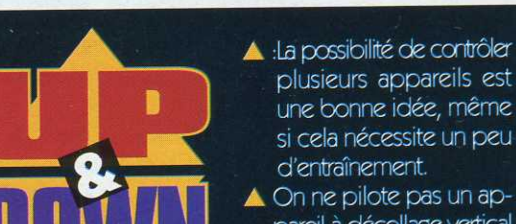


Centre névralgique du porte avion sur lequel sont appareillés les Harriers, ce tableau de commande permet d'accéder aux différentes options du logiciel: mission, salle de conférence, etc.



GRAPHISME	12
BRUITAGE	10
MUSIQUE	12
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	--
INTERET	14
ORIGINALITÉ	13

60%



▲ La possibilité de contrôler plusieurs appareils est une bonne idée, même si cela nécessite un peu d'entraînement.

▲ On ne pilote pas un appareil à décollage vertical tous les jours.

▲ Les vues extérieures sont assez pratiques pendant les combats.

▼ Les bruitages ne sont pas vraiment à la hauteur du reste et la musique a un petit air de "déjà entendu".

WORDTRIS



En mode coopération ou compétition, les deux joueurs s'affrontent sur le même écran; chacun déplace une lettre à la fois.

Les enfants, ou même les clones de Tetris, ne cessent de naître; avec Wordtris, la famille s'agrandit encore d'un membre. Cette fois, en plus d'être prise de tête et roi de la réflexion, le rejeton se veut littéraire.Alors que Tetris nous lâchait des pièces de diverses formes, rectangles, carrés, pièces en forme de L ou de S, Wordtris nous envoie des cubes marqués de lettres. Là encore, le joueur les déplace alors qu'ils descendent progressivement, les place à l'écran, mais cette fois, son but est de constituer des mots les plus longs possible. Toute la stratégie du jeu est donc basée sur la capacité du joueur à voir les mots réalisables le plus rapidement possible, et à agencer les lettres intelligemment pour accroître ses chances d'obtenir des mots. Par exemple, il est assez crétin de placer un X à côté d'un autre X, peu de mots commencent par ce couple. Mieux vaut alterner consonnes et voyelles, former des couples de lettres courants dans l'écriture pour accroître ses chances d'obtenir des mots qui marquent un max de points. Comme au scrabble, chaque lettre vaut un certain nombre de points, plus votre mot comprend de lettres rares et plus il est long, plus votre score augmente.

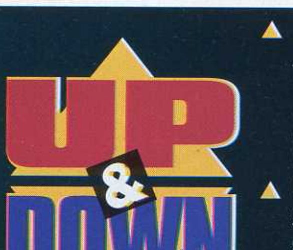
Différents modes de jeu sont disponibles, le joueur choisit, à partir du menu qui s'affiche après le chargement. Le mode joueur seul, vous laisse vous débrouiller tranquille avec les lettres, la vitesse s'accélère de niveau en niveau, et pour les passer, il faut former un nombre de mots donné: 5 mots pour passer au niveau B, 15 pour passer au C etc... Pour varier les plaisirs, il est possible de limiter le temps de jeu; ainsi, il faudra être encore plus rapide et plus vif. Quatre modes deux joueurs différents sont intégrés dans Wordtris: la compétition, la coopération, le tournoi et le face-à-face. En compétition et en coopération, les deux joueurs s'affrontent sur le même écran, deux couleurs de lettres différentes descendent du haut de la surface, une couleur pour chaque joueur. Selon les modes, les scores sont cumulés ou opposés. Le mode tournoi est très amusant puisqu'il supprime l'aspect hasard. A tour de rôle, les joueurs, de 2 à 4, prennent le contrôle de la bécane et tentent de faire le meilleur score possible en un certain nombre de mots. Puis c'est au joueur suivant, qui se retrouve avec les mêmes lettres et qui tente de faire mieux. Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de joueur en course. Dernier mode de jeu, le face-à-face, qui est, de loin, le plus passionnant mais aussi le plus coûteux puisqu'il faut relier deux PCs ensemble par câble Null-modem ou par modem. Wordtris gère entièrement le système de connexion, jusqu'à la numérotation du poste de votre correspondant. En mode face-à-face, chaque joueur se retrouve avec son propre écran de jeu. Si l'un des concurrents réalise un mot de quatre lettres, il envoie alors un cube en bas de l'écran de son adversaire. Avec cinq lettres il en envoie deux, etc... Ces cubes ne servent à rien, on ne peut faire de mot avec, ils sont juste là pour déranger le joueur et pour le stresser encore un peu plus. D'autres bonus sont intégrés dans tous les modes, comme la gomme qui permet d'effacer une lettre, la possibilité de connaître la prochaine lettre à venir, ou bien former le mot bonus affiché en début de partie et qui rapporte des tonnes de points. Si Wordtris paraît assez moyen au début, on se prend vite au jeu; chacun trouve le mode qui lui convient, les temps limités étant plus stressants, donc plus drôles. Mais là où Wordtris devient réellement amusant, c'est quand on y joue à plusieurs, en mode face-à-face ou en mode tournoi. Nous avons testé la version anglaise mais, à l'heure où vous lirez ces lignes, Wordtris devrait être disponible en Français. Le dictionnaire intégré dans le jeu est des plus performant, 60 000 mots pour la version anglaise.

SEB



A gauche se trouve l'écran de jeu, et à droite sont affichés les mots que vous avez formés avec les points qu'ils vous rapportent.





▲ Les modes multi-joueurs sont carrément envoûtants; difficile de quitter l'ordinateur tant qu'on n'a pas écrabouillé l'autre.

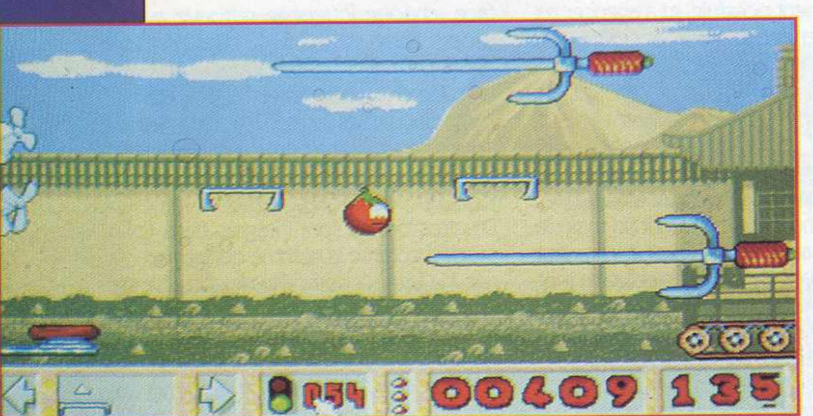
▲ Les scores sont sauvegardés sur disque dur, dans tous les modes, en tenant compte des temps limités et de toutes les contraintes. Parfait pour faire des compétitions à très long terme.

▼ Les graphismes qui accompagnent le jeu, même s'ils ne sont pas très importants, sont tout de même de qualité très moyenne.

▼ Même chose pour l'aspect sonore du jeu, rien de véritablement renversant.

TEST AMIGA

BILL'S TOM



Roger-la-tomate et Bernadette-la-tomate se sont rencontrés depuis peu. Transportés dans le même cageot, ils se plurent au premier regard. Là, dans l'intimité de leur cagette, à l'arrière du camion qui les emmenait sur un marché de village où ils étaient destinés à être vendus, Roger et Bernadette les tomates se promirent fidélité éternelle et amour pour toujours. Prenant leur courage à deux pépins, nos deux amoureux décidèrent de s'évader, sautant hors du camion de Bill, le cultivateur.

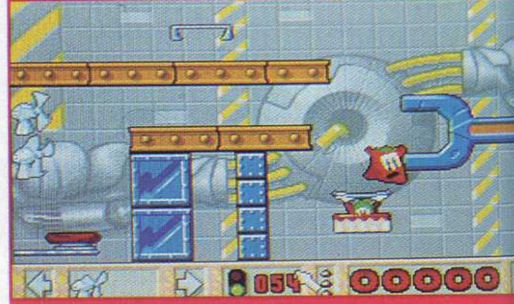
Livrés à eux-mêmes dans la nature, sautillant et gambadant, nos deux tomates foncent alors dans la forêt pour retrouver la verdure qui va si bien avec leur rougeoyante robe. Malheureusement, au détour d'un grand arbre, une horrible créature s'abat sur notre couple fruité et repart en kidnappant au passage Bernadette-la-tomate pour le plus grand malheur de Roger. Ne perdant pas une minute en de vaines jérémiades, pas plus qu'à vider l'eau dont il est gorgé par des pleurs inconstructifs, Roger décide de foncer boule en tête, de traverser la planète s'il le faut, pour retrouver son très récent mais très grand amour.

Jeu de réflexion avant tout, Bill's Tomato Game offre pourtant des graphismes attrayants, colorés et accompagnés de musiques et de bruitages dignes de véritables jeux d'arcade. Le principe est simple, votre Tomate apparaît à gauche de l'écran, sur une petite plate-forme prête à vous faire bondir dans les airs, tandis que de l'autre côté de l'écran, un tapis roulant vous attend pour vous mener à la sortie. Reste alors à placer divers objets à l'écran pour guider votre Tomate jusqu'à ce tapis roulant.

A l'aide d'un curseur que vous dirigez à la souris, vous pouvez placer des ventilateurs, des trempolines, des ressorts et des bloqueurs partout sur l'écran. Pour chaque énigme, vous disposez d'un nombre limité de chacun des éléments; à vous de trouver le bon agencement, ou plutôt l'un des agencements, puisqu'il y a toujours plusieurs solutions pour chaque niveau.

Neuf mondes divers vous attendent, cha-cun proposant 10 tableaux différents. Dans aucun de ces mondes, les décors et les musiques ne sont les mêmes: Egypte, mon-de des jouets, monde de l'horreur, monde psychédélique, désert, etc...

Les énigmes sont plus ou moins complexes; parfois, il faut simplement se débrouiller pour passer par dessus un obstacle ou entre deux parois mais, plus fréquemment, des ennemis se déplaceront de diverses façons à l'écran. Bien souvent, votre Tomate se transformera en ketchup si vous touchez



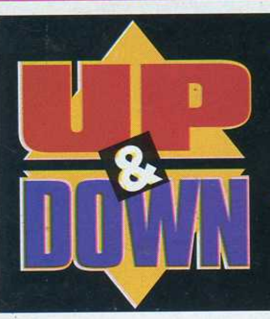
Le contact avec certains objets, comme cette énorme pince par exemple, est mortel pour notre Tomate. Elle se transforme alors immédiatement en ketchup. A noter qu'une campagne jumelée avec Heinz est prévue par Psygnosis, en Angleterre en tout cas, pour le lancement de Bill's Tomato Game.



Certains décors de fond sont très jolis. Dans les niveaux dits Psychédéliques, notre Tomate évoluera sur des fresques dignes des meilleurs trips acidulés de l'époque hippie.



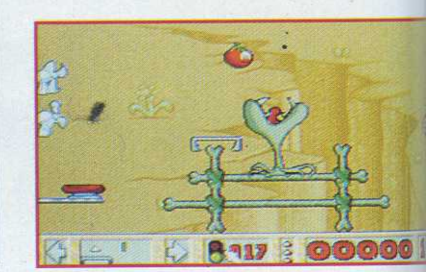
En bas de l'écran, à gauche, la petite fenêtre montre les objets qui sont à votre disposition. Il suffit de diquer dessus et de les traîner sur l'écran. Ici, notre tomate s'apprête à bondir, les ventilateurs placés sur la gauche de l'écran vont la projeter vers la droite.



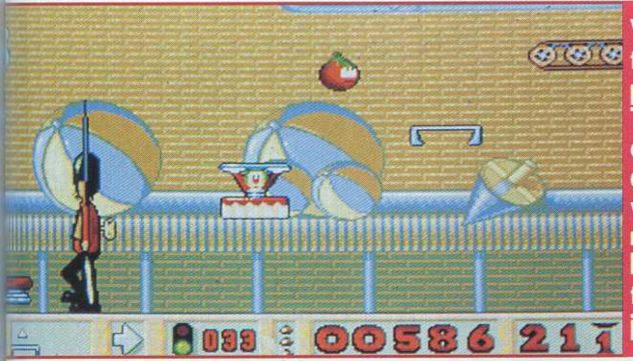
▲ Certains tableaux présentent des énigmes très bien pensées, avec des mécanismes à déclencher et des tas d'objets à éviter.

▲ Le thème original et le personnage du jeu lui-même, la tomate, apportent beaucoup à l'ambiance de Bill's Tomato Game.

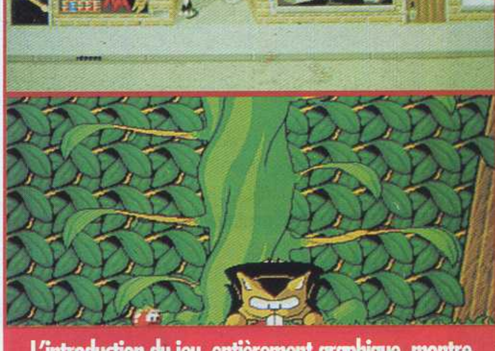
▼ La sauceTomato manque d'épices; on aurait aimé un petit quelque chose en plus pour être vraiment captivé, un peu plus de variations dans les énigmes.



ATO GAME



Voilà par exemple trois types d'objets bien agencés pour faire sortir notre Tomate du niveau où elle est enfermée: les ventilateurs qui la poussent de la gauche vers la droite, la boîte à ressort qui la projette dans les airs et, enfin, le trempoline qui la mène jusqu'au tapis roulant final.

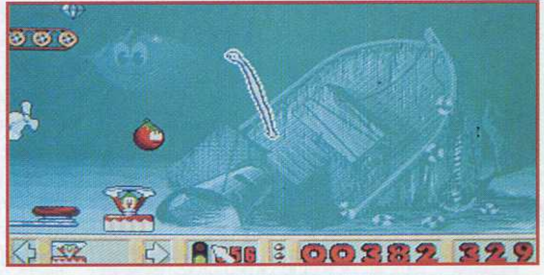


L'introduction du jeu, entièrement graphique, montre l'évasion de nos deux petites tomates, leur petite escapade jusqu'au triste évènement: le rapt de Bernadette la tomate.

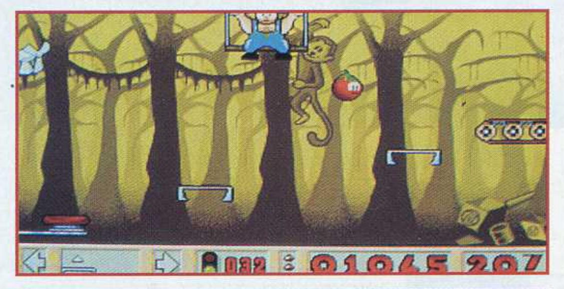
un objet à l'écran, et c'est là que tout devient compliqué, il faut alors synchroniser vos actions avec les déplacements de vos ennemis (yo-yo, balanciers, soldats qui bougent leurs baïonnettes vers le haut, moines qui volent dans les airs...).

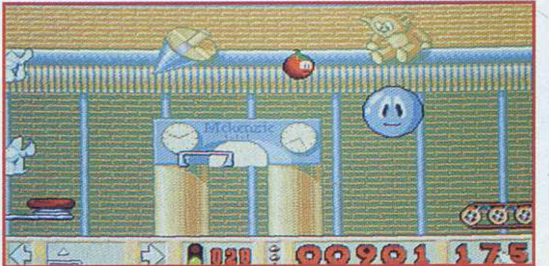
Une fois que vous avez placé vos objets à l'écran, ventilateurs pour diriger la tomate sur le côté, trempoline pour la faire rebondir et partir plus loin, ressort pour la faire décoller plus haut ou bloqueur pour couper sa trajectoire, vous devez alors appuyer sur le curseur de départ pour lancer la tomate dans les airs. La suite des évènements dépend de la qualité du parcours que vous avez créé. Vous pouvez exploser autant de tomates que vous le désirez, seul le temps est limité et, d'ailleurs, pour passer chaque tableau, vous devrez expérimenter en envoyant des tomates au casse-pipe.

Bill's Tomato Game est un bon jeu au thème original et intéressant. Malheureusement, les énigmes un peu trop répétitives, l'empêchent de devenir un soft absolument incontournable. On s'amuse bien pendant de nombreux tableaux, puis, quand on bloque dans un niveau parce qu'il nous manque la synchronisation à la demi-seconde près, ou le passage ou pixel, on est tenté de décrocher rapidement. Heureusement, un système de mot de passe pour chaque tableau permet de reprendre le jeu à n'importe quel niveau. Les joueurs véritablement accrocs qui termineront le soft pourront toujours recommencer et tenter de passer les niveaux encore plus rapidement.









SEB

EDITEUR : PSYGNOSIS

SUR AMIGA



ACTION/REFLEXION | --

520 KO | BETA VERSION



1 JOUEUR | SOURIS

GRAPHISME	14
BRUITAGE	13
MUSIQUE	14
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	15
INTERET	15
ORIGINALITÉ	16

75%

CD ROM

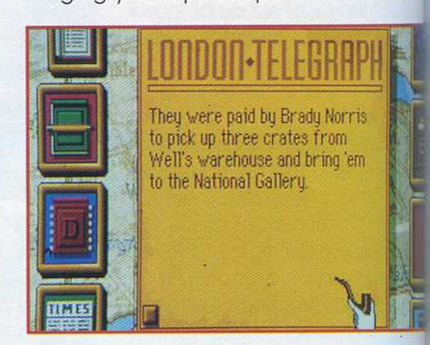
SHERLOCK

L'ÉCRAN DE JEU



A Permet de retourner à l'écran principal - B L'image animée, superbe, est aussi belle d'un point de vue technique qu'artistique - C D'un simple clic, on se rend à l'adresse choisie dans le carnet - D Les archives secrètes de Holmes permettent de se renseigner sur un point précis. "Watson, vous n'avez jamais lu ma monographie sur les plantes vénéneuses ?" - E Ici, vous pourrez apprendre ce qui se dit dans les endroits louches, grâce à vos nombreux indicateurs - F Lorsque vous serez en mesure de résoudre l'enquête, rendez-vous chez le juge - G La lecture du Time vous apportera de nombreuses informations utiles. A noter que le jeu est livré avec 5 fac-similé du Time - H L'indispensable répertoire permet de se rendre chez les témoins de l'affaire - I Les suspects sont répertoriés automatiquement dans ce carnet.

Après un premier CD ROM étonnant à plus d'un titre, Icom revient avec la suite des aventures du détective le plus célèbre du monde; j'ai nommé Sherlock Holmes et son inséparable complice le bon docteur Watson. Le premier volume, qui utilisait les capacités audio et graphique du CD ROM était, certes, beau, mais hélas affublé d'un terrible défaut: on ne comprenait rien. En effet, le jeu, qui proposait de résoudre diverses énigmes, consistait en un ensemble de scènes vidéos tournées par des acteurs. Comme tous les dialogues étaient digitalisés, l'éditeur avait oublié de doubler la bande son de textes à l'écran. C'était beau mais, à moins d'être anglais cent pour cent pure souche, et encore, à condition de connaître sur le bout des doigts le langage particulier de l'époque victorienne, impossible de suivre le jeu. Heureusement, cette suite, même si elle n'est pas encore parfaite à ce niveau, comporte un plus permettant de s'en sortir dans la plupart des cas. Toujours aussi beau, Sherlock Holmes Consulting Detective II est dorénavant équipé d'un petit menu permettant, comme sur un magnétoscope, de "rembobiner" une scène afin de la revoir et surtout de la ré-entendre. De plus, il semble que les acteurs, moins "shakespeariens", s'expriment avec moins d'emphase et aient laissé tomber le style feuilleton de la BBC. Cela dit, il reste indispensable d'être bon en anglais pour espérer terminer les trois enquêtes proposées par Icom. Par "bon en anglais", j'entends par là qu'il est nécessaire de pouvoir comprendre une conversation et, surtout, de connaître un vocabulaire beaucoup plus étendu que celui rencontré habituellement dans les jeux: on peut tout à fait être capable de jouer à un jeu Sierra ou suivre tant bien que mal les dialogues de Wing Commander, sans pour autant disposer d'un niveau suffisant. En un mot comme en cent, si vous n'êtes pas capable de comprendre un film en VO non sous-titré, vous rencontrerez les pires difficultés pendant la partie, d'autant que l'ambiance même du jeu et le fait que les enquêtes se déroulent à Londres au 19ème siècle dérouteront ceux qui sont plutôt habitués au vocabulaire aventure classique. Ici, pas de cordes, d'épées, de boucliers, de torches ni de fiers destriers. Je parlais de film en VO à l'instant; ce n'est pas pour me jeter des fleurs, mais l'exemple est on ne peut mieux choisi (thank you Moulinex. You are welcome Moulinex). Comme l'indique clairement la mention figurant sur la boîte, Sherlock Holmes est une enquête vidéo interactive et non un véritable jeu permettant de se promener librement. Principal outil, votre carnet de rendez-vous va vous permettre de rencontrer diverses personnes. Après avoir entendu et vu leur témoignage, sans qu'il soit possible d'intervenir dans la discussion, vous apprendrez ou non, suivant le cas, un nouveau nom de lieu à visiter ou de témoin à entendre. Explorant ainsi divers embranchements de l'histoire, vous pourrez vous faire une petite idée de ce qui s'est réellement passé. Ensuite, il sera possible de cliquer sur l'icône en forme de maillet, symbolisant la justice, afin de vous rendre chez le juge. Dans ce cas, il faudra répondre à un QCM (Questionnaire à Choix







90 minutes de séquences animées et de bande son font de ce jeu un véritable film interactif.

HOLMES II

Multiple) et indiquer à la fin qui est d'après vous le coupable. Cela dit, même si le type de jeu est plus proche du Cluedo de course que de l'idée qu'on se fait habituellement d'un jeu d'aventure, Sherlock est décidément superbe. Les scènes animées, qui représentent en tout 90 minutes de film, sont d'une beauté rare. Sans mentir, mises bout à bout, elles pourraient constituer un superbe film. Les costumes, les lumières et même les acteurs, excellents, contribuent à donner une bonne ambiance au jeu.

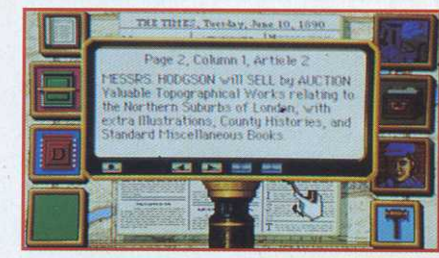
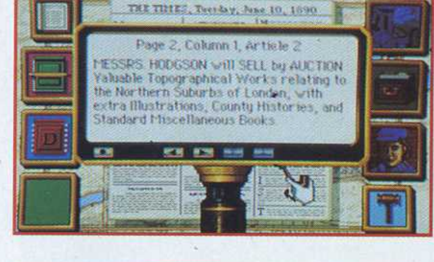
La bande son, constituée de dialogues digitalisés, est d'excellente qualité. Seul défaut (excepté les problèmes de compréhension déjà évoqués), les menus dessinés, vraiment trop simplets, tranchent avec la qualité des digitalisations animées.

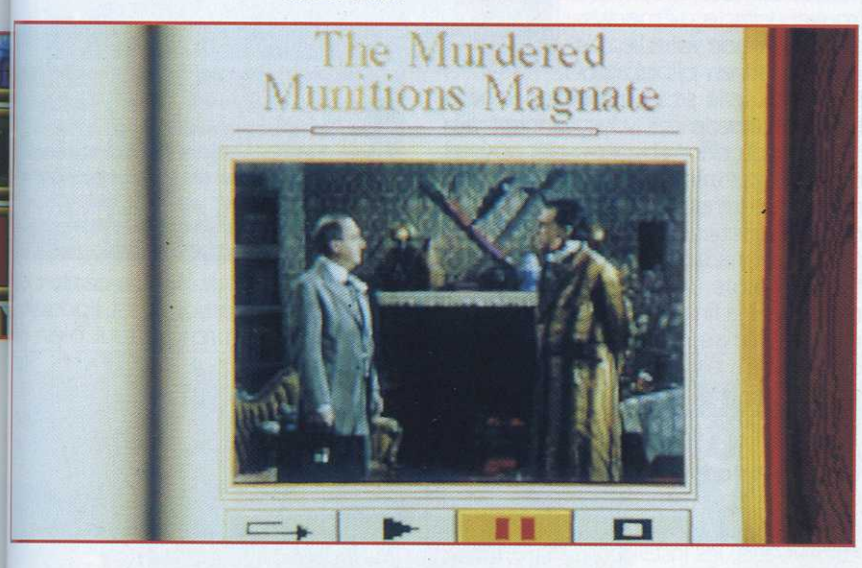
Bref, au risque de me répéter, voilà un must pour les anglophiles et un immense regret pour les autres.

Heureusement, il semble qu'une troisième version, à paraître d'ici quelques mois, comportera enfin des textes. Il fallait y penser plus tôt, c'était élémentaire, mon cher Icom.

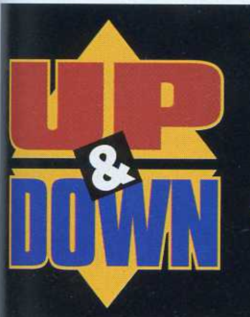
MOULINEX

Trop tôt ou trop tard, vous serez souvent confronté à ce type d'écran indiquant que le personne n'est pas à son domicile.







▲ Le moins qu'on puisse dire, c'est que les capacités du CD ROM sont utilisées intensivement: animations vidéo et voix digitalisées contribuent à créer l'ambiance.

▲ Les commandes de type magnétoscope permettent de se repasser les passages complexes à comprendre.

▼ Le manque de textes à l'écran se fait cruellement sentir.

▼ Les enquêtes sont un peu répétitives et plus proches du Cluedo que du véritable jeu d'aventure.

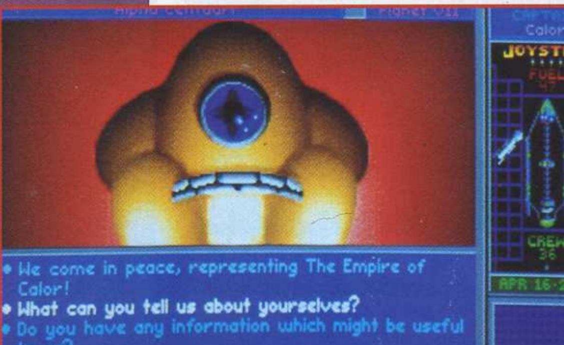
▼ Les dessins des menus font désordre comparés à l'excellente qualité des digitalisations.

TEST PC

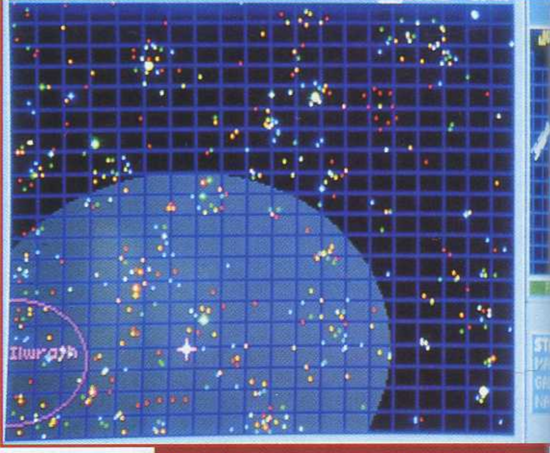
STAR CO



E space, frontière de l'infini..." Ah! Voici de quoi réveiller l'explorateur spatial qui sommeille en vous, de quoi vous prendre pour le Capitaine James T. Kirk. Bien que relativement sommaire graphiquement (ce n'est quand même pas Wing Commander, même si le Scan des planètes est vraiment somptueux), Star Control II est vraiment passionnant, mêlant habilement exploration spatiale, diplomatie, combats... Et ces thèmes -qui augurent généralement des tonnes de chiffres et de statistiques, incompréhensibles et laborieux (en témoigne le très intéressant mais non moins rébarbatif - et je reste polie... - Imperium d'Electronic Arts)- sont ici exploités de manière très ludique. Les combats et l'exploration de la surface des planètes, sont constitués de véritables phases d'arcade où il vous faudra faire preuve d'habileté et de réflexes. Tandis que les premières minutes de jeu sont quelque peu balbutiantes (mais grâce à l'encadré que j'ai consciencieusement préparé pour vous, vous n'aurez plus aucune excuse...), l'espace vous est totalement ouvert. Le commandant de la station orbitale, la première de la nouvelle Alliance, vous confiera les derniers bulletins d'informations qui vous guideront sur telle ou telle planète, à la recherche soit d'alliés, soit de ressources.Le thème de l'exploration spatiale est très bien mené. Vous pilotez en direction d'une planète, soit manuellement si elle se trouve dans le même système solaire de votre lieu de départ, soit en pilote automatique si elle se trouve à des années lumière. Lors de ces voyages intersidéraux, perdu dans l'hyper-espace, vous rencontrerez très souvent des Extra-terrestres de races variées, des lâches et donc pacifiques Spathi, aux terribles Ur-Quan eux-mêmes. Engager la conversation est alors une bonne alternative, même si cela finit, un peu trop souvent à mon goût (mais je manque peut-être de diplomatie), par de sanglantes luttes. Il est parfois utile, voire nécessaire, de s'y entraîner grâce au module SuperMelee proposé en plus du jeu proprement dit. Une fois en orbite autour de la planète, vous pouvez en scanner la surface, scan qui repère les substances minérales, les êtres vivants, les installations et infrastructures produisant de l'énergie. Ces scans sont formidablement beaux et réalistes (même si, à mon grand regret, je n'ai pas pu faire une balade dans la ceinture de Saturne, mais bon...); c'est l'occasion également d'apprendre tout plein de renseignements sur les planètes. Star Control II est, à ce titre, une excellente inititation à l'astronomie! Une fois les lieux intéressants décelés, il faut y envoyer un



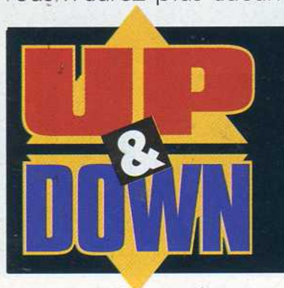
Les rencontres avec les Extra-Terrestres ne se transforment pas forcément en sanglantes joutes. Au contraire, certaines races sont plutôt pacifiques et vous proposeront des échanges de technologie très utiles.



Pour les longs voyages spatiaux, la carte de la galaxie est très utile et permet d'entrer en mode pilotage automatique. Le cercle clair indique la zone pour laquelle vous avez assez de fuel pour les voyages. Vous pouvez également voir l'Empire Ilwrath qu'il vaut mieux éviter, repéré par le cercle rose.



Votre premier affrontement avec les Ur-Quan ne sera pas fatal, mais ne titillez quand même pas trop la chance !



▲ Les scans des planètes sont somptueusement beaux.
▲ La durée de vie est extrêmement longue: plus de 500 systèmes solaires et 3.000 planètes à explorer.
▲ Les races d'Extra-terrestres et les types de vaisseaux sont considérables.
▼ Anglophobes s'abstenir: les dialogues avec les Extra-terrestres sont nombreux.

NTROL II






QUELQUES AIDES POUR LE DÉBUT DU JEU

Lander qui vous permettra de recueillir matières premières, informations ou êtres vivants. Vous dirigez alors votre Lander comme dans les jeux d'arcade d'antan, grâce à une vue de dessus. Si certaines planètes sont sans danger, d'autres vous réserveront pas mal de sueurs froides par leurs activités sismiques et climatiques: vous aurez besoin de tous vos réflexes pour éviter tremblements de terre, foudre et autres éruptions volcaniques. Car votre Lander est loin d'être un invincible char d'assaut et, si vous n'en avez pas en réserve, il faudra retourner au Q.G. en racheter, en espérant que vous ayez assez de sous. En parlant de QG. justement, c'est l'un des aspects les plus sympas de Star Control II, au niveau de l'amélioration de votre vaisseau. Plus vous récolterez de substances minérales à vendre, plus vous aurez d'argent et plus vous pourrez améliorer votre vaisseau (ben oui !) Vous pouvez également acheter jusqu'à 12 vaisseaux de combats pour constituer une mini–flotte toujours utile en cas d'agression. Le Q.G. permet, évidement, le ravitaillement en fuel ainsi que le recrutement du personnel. Le jeu couvrant une grande surface galactique, comprenant jusqu'à plus de 500 systèmes solaires et plus de 3.000 planètes à explorer, toutes ces améliorations ne sont vraiment pas superflues car vous aurez à faire à forte partie. Enfin, un dernier mot quand même sur la réalisation qui est "honnête" (au moins ce n'est pas laid...). L'environnement sonore est très sympathique par sa sobriété et sa discrétion, juste ce qu'il faut pour que l'on soit dans l'ambiance. Les graphismes sont très corrects, surtout, comme je le disais au début de cet article (c'est pour voir si vous suivez), les scans des planètes qui sont vraiment somptueux. Fans de SF et de gloire, Star Control II n'aura pas à rougir sur votre étagère, même à côté de titres aussi prestigieux que Wing Commander, Elite ou Star Trek. Fin de la transmission, à vous l'Entreprise..

CALOR

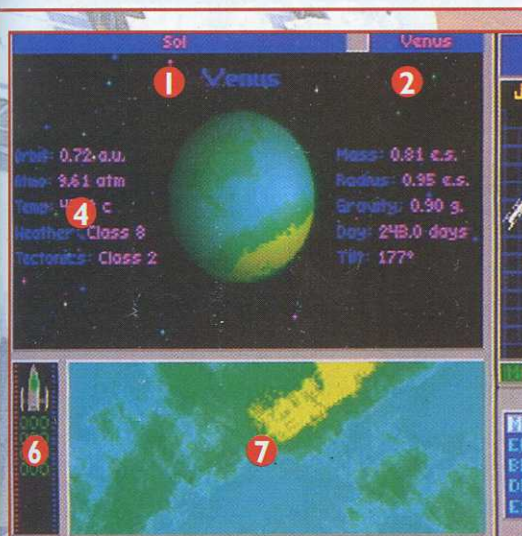
-1- Dirigez-vous immédiatement vers la station orbitale qui gravite autour de la Terre.

-2- Vous y découvrirez des Hommes réduits à l'esclavage par les Ur-Quan. Leur commandant vous confiera une première mission, aller extraire des substances radioactives sur Mercure afin de remettre sur pied leur infrastructure.

-3- Dirigez-vous sur Mercure (la planète la plus proche du Soleil). Après avoir réalisé un scan de la planète, envoyez un Lander pour recueillir toutes les substances mercuriennes, y compris celles qui ne sont pas radioactives. Retournez à la station.

-4- Le commandant vous demandera alors d'aller explorer une base lunaire qui ne donne plus signe de vie (allez- y !) Vous découvrirez qu'elle a été désertée. N'oubliez pas de récolter toutes les substances minérales que vous pourrez trouver. Revenez à la station orbitale.

-5- La station orbitale deviendra dorénavant votre Q.G.: vous pouvez y "vendre" les ressources extraites des différentes planètes, afin d'améliorer votre vaisseau, recruter votre équipage et vous ravitailler en fuel, etc. Bref, tout le nécessaire pour poursuivre l'exploration de la galaxie et trouver des alliés afin de vaincre les Ur-Quan.



ECRAN DE MISE EN ORBITE SUR UNE PLANETE

1) SYSTEME SOLAIRE
2) PLANETE
3) CAPITAINE DU VAISSEAU
4) TYPE ET CARACTERISTIQUES DE LA PLANETE
5) VAISSEAU
6) LANDER
7) SCAN DE LA PLANETE
8) DATE
9) MENU DES DIFFÉRENTS SCANS




Les combats spatiaux se déroulent à une vitesse assez vertigineuse et se résolvent généralement en quelques secondes. La puissance de feu des ennemis ne laisse, en effet, pas beaucoup de place à la stratégie. Heureusement, vous pouvez toujours fuir lâchement en appuyant simplement sur la touche Escape.

SUITE

STAR CONTROL II



COMMENT AMÉLIORER LES PERFORMANCES DE VOTRE VAISSEAU

-1- LANDER
ce véhicule annexe, qui peut transporter jusqu'à 12 personnes, est lancé à partir de votre vaisseau pour explorer la surface d'une planète. A cause des conditions parfois très hostiles de certaines planètes, il vaut mieux disposer de plusieurs Lander.

-2- THRUSTER
les Thrusters augmentent votre accélération et votre vitesse de déplacement, écourtant la durée des voyages spatiaux. La consommation de fuel est, en effet, indépendante du nombre de Thrusters installés.

-3- TURNING JETS
ces modules permettent à votre vaisseau de tourner plus rapidement. Ils sont donc primordiaux, surtout pendant les combats.

-4- CREW POD
ces modules fournissent un système de maintien de vie jusqu'à 50 personnes, vous permettant ainsi d'avoir un équipage plus important.

-5- CARGO BAY
ces modules augmentent votre capacité de fret de 500 unités de matières.

-6- FUEL TANK
chaque Fuel Tank contient 50 unités de fuel. Bien entendu, il vaut mieux se prémunir contre la panne sèche (toujours très délicate, surtout en hyper-espace), en acquérant plusieurs Fuel Tanks.

-7- DYNAMO
les Dynamos sont des équipements très sophistiqués dont la fonction est de fournir de l'énergie au système d'armement de votre vaisseau. Il est, en effet, inutile d'avoir beaucoup d'armes et pas assez de Dynamo, les résultats des combats sont généralement fatals.

-8- BLASTER PACKS:
les modules Blaster utilisent l'énergie de votre vaisseau et celle fournie par les Dynamo, pour envoyer un rayon puissant et destructeur que l'on ne peut, malheureusement, pas diriger. C'est pourquoi il existe plusieurs types de Blaster, de puissance et de direction différentes.





Au cours de vos explorations diverses, vous aurez l'occasion de visiter des planètes toutes plus belles les unes que les autres. Habitées ou désertes, dangereuses ou hospitalières, il vous faudra pourtant les parcourir de long en large pour en découvrir tous les secrets.







EDITEUR : ACCOLADE
SUR PC

AVENTURE/SIMULATION — NOTICE VO : 16
9,2 MO — 640 KO
1 JOUEUR — JOY-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	13
MUSIQUE	12
ANIMATION	13
ERGONOMIE	14
INTERET	18
ORIGINALITÉ	15

■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
■ SOUND SOURCE
■ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

79%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE ADLIB



SUPERMELEE

SuperMelee est un jeu de combat spatial intégré à Star Control II. Il vous permet, non seulement de vous entraîner aux combats de Star Control II, mais constitue aussi, à lui seul, un jeu à part entière. Vous y affrontez une flotte de vaisseaux spatiaux, dirigés soit par l'ordinateur, soit par un copain. Votre flotte peut comprendre jusqu'à 14 vaisseaux, que vous choisissez à partir d'une palette de 25 vaisseaux différents. Bien entendu, chaque type de vaisseau possède des caractéristiques qui lui sont propres. Le niveau de diffficulté est sélectionnable. Les phases de combats dans Star Control II étant plutôt mortelles, au sens propre du terme (ce sont de véritables phases d'arcade), SuperMelee est plus que bienvenu.

JOE & MAC



Joe marche tranquillement sur ce tyranosaure endormi, cartonne quelques ennemis au passage, mais, dans quelques instants, la grosse bestiole va se réveiller histoire de venir le croquer.

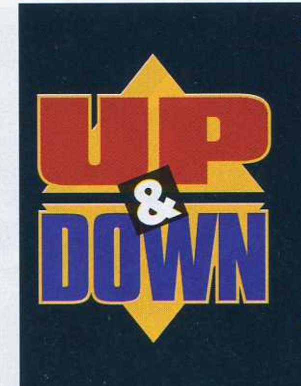
Joe et Mac, massues à la main et peau de bête sur les épaules, partent chasser la grosse bestiole. Joe est très abruti et Mac encore plus, mais tous deux, quand ils sont ensemble, forment la meilleure équipe de chasseurs du village. La journée s'annonçait très mal; pour la première fois, Joe & mac rentraient bredouilles. Que dalle, rien à se mettre sous la massue, pas le moindre bébé dinosaure égaré, pas de poisson endormi et suffisamment lent pour se laisser attraper, juste de grands dinosaures très vifs et en chasse de chair d'homo sapiens à se mettre sous la dent. De retour au village, Joe & Mac pouvaient constater, qu'effectivement, c'était une saleté de journée; une autre catastrophe, en plus du jeun à venir, venait de tomber sur la tribu. Les hommes du village d'à côté venaient de terminer une grande offensive et étaient repartis en kidnappeurs, toutes les femmes du village sous le bras. Suffisamment débiles pour ne pas se rendre compte du danger qui les attend, Joe & Mac se proposent immédiatement pour partir délivrer les belles du village. S'en suivent alors des péripéties sans nom où nos pauvres demi-hommes du cerveau doivent traverser toutes sortes de régions, tout en luttant contre les hommes du village adverse et en évitant les offensives des bestioles qui en profitent pour venger leurs confrères, autrefois transformés en pot-au-feu par Joe-l'abruti et Mac-le-crétin. Au départ armés de haches, nos deux coyotes pourront heureusement améliorer leur équipement de combat en ramassant des oeufs transportés par des pterodactyles: boules de feu, roues de pierre, boomerangs, couteaux; tout un tas d'armes plus ou moins efficaces. A la fin de chaque section, Joe & Mac doivent lutter contre un monstre énorme et très résistant, l'inévitable boss de fin de niveau. S'ils réussissent à le massacrer, nos deux amis accéderont à la carte qui résume toutes les étapes qui les attendent en une petite carte en haut de l'écran. Leur position est indiquée par des mini-Joe et des mini-Mac qui s'affichent. Quelle déception, Joe & Mac qui s'annonçait si bien, avec son scrolling continue, ses tonnes de sprites affichées simultanément à l'écran, ses monstres de fin grand comme la moitié de l'écran, tout ce qu'il faut pour faire un bon jeu d'arcade / plateforme est, en fait, énervant à cause de la maniabilité. Les personnages réagissent mal, souvent trop lentement; du coup, on se fait toucher trop souvent et comme chaque fois que l'on perd de l'énergie le personnage sautille et se déplace d'un cran, on peut se retrouver en un point encore pire que le précédent, et hop, ça recommence. En fait, seuls les joueurs capables de se forcer à jouer comme des fous pendant des heures, seuls les joueurs aux nerfs d'aciers, tiendront sur Joe & Mac et réussiront alors à s'amuser. Il est vrai que le jeu a de bons côtés, des armes d'option amusantes, beaucoup d'actions et d'ennemis et pas mal de décors différents. Pourtant l'introduction avec les menus de départ était très réussie, avec des petits Joe et des petits Mac qui se promènent partout. A réserver aux joueurs acharnés.

SEB.



Voici la carte qui montre l'enchaînement des niveaux, histoire que vous vous excitiez un peu à l'idée de ce qui va prochainement vous tomber sur la tronche.





▲ Le jeu affichage un grand nombre de sprites simultanément à l'écran, et sans ralentissement insupportable. De plus, certains sprites sont de très grande taille, notamment les monstres de fins de niveaux.

▼ Point faible principal du jeu: la maniabilité. C'est elle qui gâche tout. Il est vrai qu'en plus les graphismes n'étaient pas très jolis.

▼ Les niveaux sont minuscules, quelques coups de scrollings et vous voilà déjà à la fin. En fait, ce sont les crises de nerfs que pique le joueur à cause de la maniabilité qui empêche de finir le jeu rapidement.

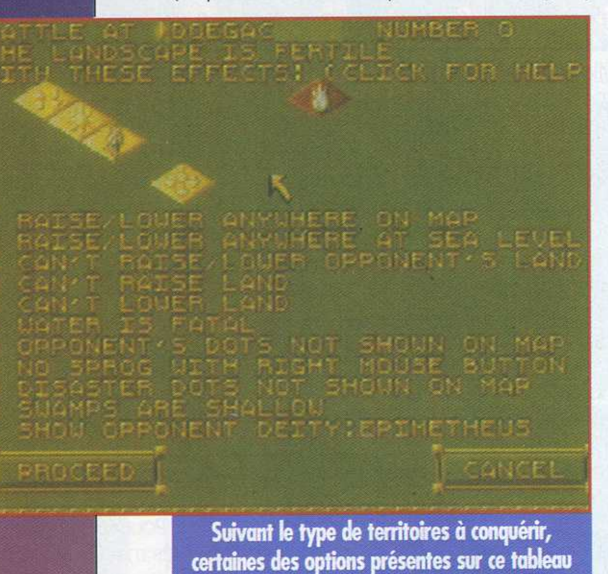


POPULOUS II

Très freudien dans le concept, ce jeu de conquête et de stratégie va vous permettre d'incarner un Dieu, comme dans Populous 1. Lorsque commence la partie, vous souhaitez vous faire une place au soleil et faire partie de l'Olympe; bref, rentrer dans la carrière, mais manque de chance, vos aînés y sont encore, à savoir d'autres Dieux de l'Olympe et surtout l'un d'eux, Zeus, sorte de Dieu en chef (un peu comme Claude, le rédac chef adjoint, pas l'empereur). Le problème, c'est que Zeus est votre père et qu'il n'entend pas vous favoriser. Il va donc falloir faire vos preuves et, pour cela, vaincre les 32 Dieux vous séparant du pouvoir absolu. Eh oui, comme dans le mythe d'oedipe, vous devrez, à la fin, vaincre votre père. C'est là que le jeu se révèle être beaucoup plus original qu'il n'y paraît puisque deux types de parties peuvent être envisagés: soit la conquête, soit le jeu personnalisé. La conquête consiste à enchaîner les combats, comme dans Populous 1. Différence: chaque conquête permet de disposer d'un capital de points pouvant être échangé contre des pouvoirs supplémentaires. L'autre genre, le jeu personnalisé, permet de jouer sur des terrains aléatoires qu'il est possible de customiser mais, c'est là une bonne idée, la partie tient compte des pouvoirs gagnés en mode conquête. En ce qui concerne les commandes du jeu, on retrouve les options classiques qui permettent d'attirer les fidèles, de modeler le terrain, d'envoyer des marcheurs à la recherche de zones habitables et, surtout, une fois la maison construite, de leur intimer l'ordre d'aller essaimer ailleurs. Certes, dans Populous 1, il était possible d'obtenir le même résultat, mais en trichant (lorsqu'on avait obtenu un château, on en cassait un petit bout et, tandis que ce dernier rapetissait et redevenait maison, le marcheur repartait). Les autres différences concernent les options utilisables pendant les combats puisque de nombreuses armes sont mises à la disposition des joueurs. On peut planter des champignons vénéneux chez l'adversaire, utilser des héros, commander les forces de la végétation afin de combattre avec les plantes ou, au contraire, réparer des zones détruites par les volcans de l'adversaire. Eh oui, on se doute bien que les "méchants" gérés par l'ordinateur, vous feront, eux aussi, autant de misères. Naturellement, il est également possible de jouer contre un adversaire humain à l'aide d'un modem ou d'un câble nul modem. Le graphisme, dans le même esprit que Populous 1, est assez mignon bien que confus par moment. Heureusement, la présence d'une carte encore plus magnifiée que la carte de jeu, permet de voir les zones en très gros plan. Côté bande son, rien à redire, c'est toujours aussi beau que précédemment. Enfin, même si le détail est mineur, il est agréable de noter que le jeu dispose d'une introduction animée. En un mot comme en cent, voilà qui pourra plaire autant à ceux qui connaissaient le premier volume que les nouveaux venus.

MEGASTAR joystick

MOULINEXOS

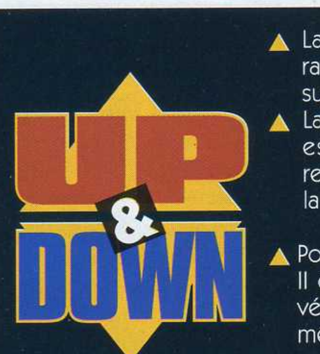


Suivant le type de territoires à conquérir, certaines des options présentes sur ce tableau seront ou non cochées.



C'est sur ce tableau que vous allez créer votre personnage. L'aspect physique du Dieu est extrêmement important pour les rapports avec la population, et pas seulement esthétique: suivant qu'il soit sévère ou non, les humains seront plus ou moins agressifs envers lui. Après une bataille remportée, il sera, de plus, possible d'utiliser cet écran afin de transformer les points d'expérience en points "d'éléments". Ces derniers permettent de maîtriser les forces de la nature.





▲ La présentation générale est toujours aussi superbe.

▲ La vue en très gros plan est une bonne idée, rendue nécessaire par la complexité du jeu.

▲ Pour une fois, le volume II d'un jeu à succès est véritablement novateur, même si la présentation reste, grosso-modo, la même.

▲ La possibilité de jouer en moyenne résolution 256 couleurs ou haute résolution 16 couleurs est une bonne idée.

▼ Le manuel d'utilisation manque d'un "tutorial" progressif car le jeu est véritablement compliqué.

▼ La palette de couleurs choisie est un peu pâlichonne.

TEST ST

CASTLES

Mieux vaut tard que jamais... les possesseurs de ST vont enfin pouvoir s'adonner à ce SimCity médiéval. Le jeu se passe entre 1280 et 1305, au temps du Roi Edward 1er des Pays de Galles. Vous êtes le Roi d'Albion et votre principal objectif est de conquérir huit territoires celtes appelés des "cantrefs", en y construisant un château fort. Le Moyen-Age étant une période de troubles et d'hostilité, aussi bien sur le plan social que politique, vous devrez affronter les tentatives d'invasions de la part de vos voisins, tout en gérant de manière efficace vos territoires. Comme le nom du jeu l'indique, votre principal centre d'intérêt est donc le château, siège de vos décisions. Tout commence donc par l'élaboration du design de cette bâtisse qui témoignera de votre puissance. Vous devez jongler entre tours carrées ou rondes, murs, portes et donjons, sachant que les éléments les plus solides demanderont, bien évidemment, plus de temps de construction, temps pendant lequel votre château est plus que vulnérable. Il faut ensuite embaucher de la main-d'oeuvre constituée d'ouvriers plus ou moins qualifiés. Plus vous embaucherez et plus rapide sera la construction, mais vous aurez aussi davantage de salaires à payer. Vous l'avez compris, au Moyen-Age aussi, l'argent est primordial et constitue les rênes de la civilisation. A vous de gérer efficacement vos recettes fiscales et vos investissements (tout en évitant une OPA sur vos valeurs mobilières... euh, pardon, je m'égare). Eh oui, être souverain n'est pas une tâche facile (sic !) et vous serez confronté à de nombreux dilemnes face auxquels, vous devrez prendre, parfois, des décisions très rapides; d'autant plus que vivant en autarcie, votre domaine n'est pas isolé; vos voisins, eux, profiteront du moindre moment d'inattention pour vous attaquer. Vous ne pouvez, par contre, jamais attaquer (oui, je sais, c'est injuste mais c'est comme ça !) Ces phases militaires sanglantes vous donnent l'occasion de prouver votre sens tactique face aux tentes de soldats du génie creusant un tunnel sous votre forteresse et aux catapultes s'acharnant à démolir vos beaux murs. Vous contrôlez vos hommes (archers et fantassins) individuellement en temps réel. Mais ne vous méprenez pas, les relations diplomatiques sont également essentielles, notamment avec l'Eglise avec laquelle il vous faudra jouer les faux-culs pour éviter l'ex-communication. Bon, vous voyez, je vous l'avais dit, être souverain au temps médiéval n'est pas de tout repos. La réalisation, quant à elle, est des plus moyennes. Les graphismes de cette conversion sur ST sont plutôt décevants par rapport à la capacité de la bécane, mais même sur PC, ce n'était déjà pas le nirvana et, en comparaison, c'est à peu près kif-kif. Les animations sont correctes bien que le ST ait connu des heures plus glorieuses : le scrolling est, en fait, des plus minables; au vu de ce qui est possible dans ce domaine, notamment dans certains shoot'em up, on se demande pourquoi l'écran défile si lentement et de manière si saccadée. De même, l'absence de tout environnement sonore (aucune musique ni bruitage) favorisera votre concentration (sic !) Heureusement, grâce à une ergonomie sans faille, un grand intérêt et une longue durée de vie, Castles évite de peu le désastre.

CALOR

Vous déciderez du look de votre château avec les meilleurs ingénieurs. Vous disposez de plusieurs éléments: tours carrés, tours rondes, murs, portes. Plus votre château sera sophistiqué et plus vous récolterez d'impôts, mais il faudra aussi davantage de temps pour l'achever.

De nombreux messagers viendront souvent vous rendre visite. Ils solliciteront votre protection, votre pardon ou même votre argent (généralement l'Elise !) A vous de bien évaluer les risques et périls et répondre à leurs requêtes de manière diplomate, mais non moins ferme.





Pendant les batailles, vous pourrez contrôler individuellement vos hommes qui sont principalement des archers et des fantassins. La bataille se déroule donc en temps réel et il faudra surveiller toutes les manoeuvres ennemies pour adopter la bonne tactique.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SUR ST




STRATEGIE




NOTICE VF : 15


NON

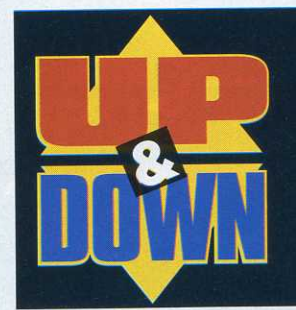

2 DISQUETTES


1 JOUEUR

SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	11
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	10
ERGONOMIE	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13

70%



▲ La durée de ce type de jeu, ouvert, est très importante. L'intérêt, pour les amateurs des temps médiévaux, est très grand. On peut jouer avec l'option "Fantasy" et affronter lutins, ogres, elfes et autres fées.

▼ Les graphismes ne sont pas très clairs: on distingue mal les personnages. Le "scrolling" (si l'on peut encore, à ce stade, l'appeler ainsi) est assez affligeant...



ACES OF THE PACIFIC WWII : 1946



Les zéros sont facilement repérables. Ils ont deux ailes, un fuselage, une queue et un moteur. Attention, l'adversaire est de taille et les kamikazes sont de la partie. Les nouveaux appareils disponibles ont tous un cockpit différent. Heureusement, seul l'emplacement des instruments varie.

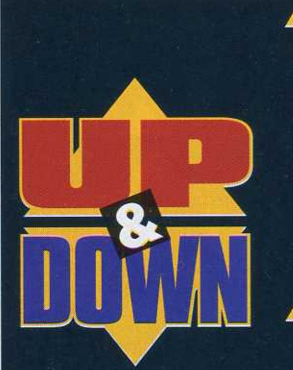
Les nombreux fans du simulateur Aces of the Pacific commençaient fortement à s'ennuyer. Eh bien, qu'ils se réveillent, voilà de nouveaux scénarii qui devraient leur faire plaisir.
Que dites-vous d'une petite guerre contre le Japon (ou avec) ? Ce scénario vous propose de prendre part à une fiction opposant les Etats-Unis et le Japon pendant la campagne de 1946. En effet, en cette période, la guerre fait rage et les Etats-Unis prennent la lourde décision de larguer la bombe atomique sur le Japon. Mais que se serait-il passé si cela ne s'était pas produit ? C'est ce que vous propose de vivre WW II. Vous pouvez accéder à cette extension du programme de trois façon différentes. La première consiste à débuter une nouvelle campagne basée sur la préparation de l'invasion du Japon. Si vous êtes déjà en pleine campagne de Aces of the Pacific, vous pourrez enchaîner sur le disque scénario, à condition toutefois que vous vous trouviez dans l'U.S. Navy, dans l'U.S.A.A.F., ou encore dans la marine japonaise. La troisième option permet de retirer un pilote en cours de campagne pour le "projeter" dans WW II : 1946. Côté matos, septs nouveaux appareils sont à votre disposition, les Grumman F7F Tigercat et F8F Bearcat, le Lockheed P-80 Shooting Star, le Goodyear F2G-2 Corsair, le Kyushu J7W Shinden le Nakajima Kikka et le Mitsubishi Ki-83. Le porte-avions Midway est également de la partie. La rubrique "Dogfight a famous Ace" est, elle aussi, complétée par de nouveaux as du pilotage. Le programme en lui-même a été très légèrement amélioré. La présentation de certains menus a changé, le graphisme des nouveaux avions est plus détaillé et les sons plus complets. Les missions sont nombreuses et variées. Si certaines relatent de véritables faits, il n'en est pas de même pour la majorité d'entre elles. Néanmoins, je vais tenter de vous en résumer quelques-unes parmi la dizaine disponible. La mission "Prelude to Olympic" retrace l'attaque des porte-avions dans la zone d'invasion des eaux territoriales japonaises. Vous devez protéger les G.I. en détruisant les différentes bases aériennes ainsi que la fortification de Kyushu. La "Drive on the Sendai line" simule le débarquement des troupes du 1er Novembre 1945. Les G.I. doivent progresser dans les lignes ennemies et prendre les villes de Miyuzaki et de Sendai. Malgré un temps défavorable, vous assurez leur protection aérienne. Lorsque ces villes sont sous contrôle américain, vous devez aider les troupes terrestres pour prendre d'assaut la ville de Honshu. C'est l'Opération Coronet. Bien entendu, les objectifs varient du tout au tout en fonction de votre camp ou de votre corps d'armée.
WW II permet donc d'étendre considérablement votre programme chéri en lui redonnant du poil de la bête et vous ne serez pas déçu par ces nouveaux scénarii qui ne manquent pas de piquant... Indéniablement, Aces of the Pacific n'a pas pris une ride et, fort est de constater, qu'il a encore de bons jours devant lui ! Bonne chance.

LORD CASQUE NOIR



La carte permet d'avoir une vue rapide sur l'ensemble de la mission. En cliquant sur les différents points, vous pouvez obtenir quelques renseignements sur vos positions et celles de l'adversaire.





▲ Tout comme le programme d'origine, les scénarii sont hyper intéressants et redonnent un nouveau souffle à ce superbe jeu. Ce simulateur n'a pas vieilli d'un pouce et c'est toujours un vrai régal de se lancer dans la bataille, n'est-ce pas Claude !

▲ Le nombre des appareils disponibles passe à sept. Les graphismes de ceux-ci sont légèrement plus poussés que dans la première version.

▲ Le programme ne se contente pas d'apporter de nouvelles aventures mais améliore légèrement le programme originel.

▼ Si vous n'aimez pas Aces of the Pacific, ce n'est pas la peine d'acheter le scénario. Circulez, il n'y a rien à voir.



TRIVIAL PURSUIT DELUXE

Chouette! L'édition Deluxe du Trivial Pursuit sort sur notre machine favorite! Connaissant le succès sans cesse grandissant de ce fabuleux jeu de société, on ne peut que se réjouir d'une telle adaptation. Pour les lecteurs un peu paumés, le Trivial Pursuit n'est autre qu'un jeu basé sur la culture générale, et non une course infernale dans l'appartement de la voisine pour essayer de lui sauter dessus, également appelée poursuite triviale. La règle en est fort simple: chaque joueur possède un pion en forme de fromage (ou de gâteau pour les gourmands) dans lequel il manque six parts. Comme vous vous en doutez, le but du jeu consiste à gagner les portions manquantes pour remplir l'ensemble du camembert. Les questions sont réparties en six catégories (sport & loisirs, art & littérature, science & nature, spectacles, histoire et géographie) représentées sur la planche par des cases de couleur. Le lancer de dés détermine les positions d'arrivées de votre pion, les cases grises permettant de rejouer. Il suffit de répondre correctement à la question sur l'une des grosses cases situées aux intersections, pour remporter un sixième de camembert, les autres cases (plus petites) permettant simplement de rejouer. La partie se termine lorsque l'un des participants replace son camembert complet au centre du plateau et qu'il répond à la dernière question. Pour commencer, une page de présentation de toute beauté, réalisée à l'aide d'un programme génial et pas cher du tout, vous plonge directement dans l'ambiance feutrée du jeu d'origine. Par la suite, vous devez entrer le nom de chaque participant qui peuvent être au nombre de six. Vous pouvez également régler le temps de réflexion accordé entre chaque coup afin de ne pas poiroter deux plombes, ce qui, vous en conviendrez, est fort énervant. La mascotte du jeu, Russel, est chargé de vous poser toutes sortes de questions de manière intéractive et animée. Ainsi, les questions portant sur un air de musique connu sont admirablement exécutées par notre ami le gnome sur son piano à queue, et les énigmes visuelles apparaissent sous forme de diapositives. Malgré le fait que la plupart des graphismes soient géniaux et pas chers, les animations sont relativement limitées et quelque peu simplistes. Le nombre de questions s'élève à trois mille (toutes différentes!) et il faut compter pas mal de temps avant de retomber sur une question connue! Le gros défaut de ce programme vient du fait qu'il faut faire preuve d'une honnêteté que peu d'entre nous possède. En effet, l'ordinateur ne vous propose pas de choisir la bonne réponse mais vous demande simplement si vous aviez correctement répondu. Personnellement, il m'es totalement impossible de jouer seul sans avoir l'envie instantanée de répondre correctement lorsque je me trompe. Résultat des courses: je termine le jeu en trois minutes et je me fais chier. Avec plusieurs joueurs, le problème ne se pose plus, sauf lorsque c'est moi qui dirige la souris; je ne sais pas pourquoi mais elle se bloque tout le temps sur "bonne réponse" à chaque fois que c'est mon tour! C'est dingue non?

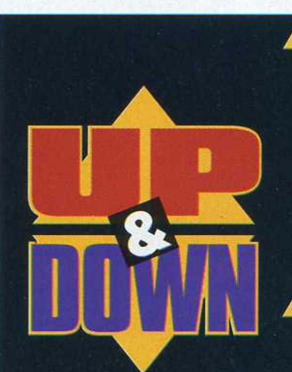
LORD CASQUE NOIR

L'écran d'options vous permet de saisir le nom des joueurs, de régler le temps de réponse, de changer le paquet des questions et d'obtenir quelques statistiques sur l'ensemble des joueurs.



Alors? Crotte de hérisson ou crotte de lapin? Ah ben crotte, je l'avais au bout de la langue!





▲ La présentation du soft est agréable et fidèle à l'original. Le grand nombre de questions prolonge la durée de vie du programme. De plus, les questions sont en trois langues (mais on s'en tape royalement).

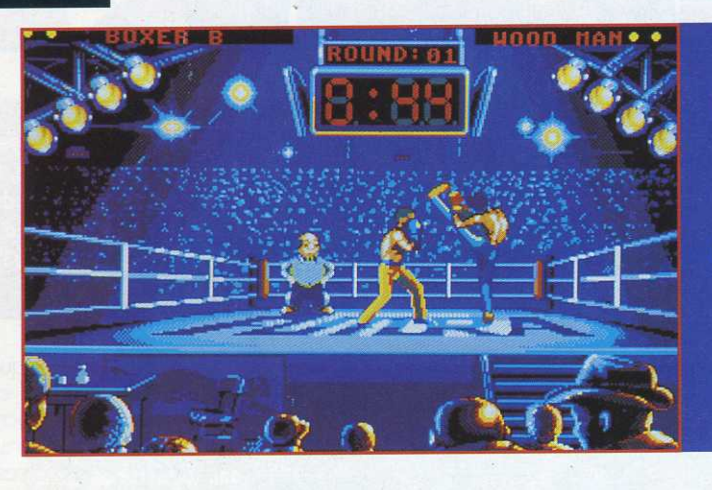
▲ La possibilité de jouer à six en même temps est un vrai régal pour les familles nombreuses.

▼ L'ordinateur ne propose aucun choix de réponse, c'est à vous de lui dire si vous aviez trouvé ou non. Autant vous dire qu'il est totalement impossible de jouer seul sans avoir une très forte envie de gruger, n'est-ce pas Calor!

▼ Ce n'est pas aussi drôle que la version originale.

TEST PC

BEST OF



Lorsque vous avez atteint un niveau de notoriété suffisant, les combats se déroulent dans une salle pleine de spectateurs et les flashes fusent de tous les côtés.



Lorsque vous aurez fait vos preuves dans ce milieu barbare, l'ordinateur vous demandera de temps à autre si vous désirez prendre le risque de participer au Kumaté. Ce combat de rue peut vous propulser dans l'arène des grands ou au contraire dans celle des glands. A vous d'évaluer ce dont vous êtes capable.

Qui ne connaît pas le fameux Panza Kick Boxing, sorti voilà presque deux ans maintenant. Fort du succès obtenu par ce soft, Loriciel nous en ressort une version Gold comprenant quelques améliorations. Tout d'abord, vos adversaires sont au nombre de seize et non plus de huit; l'animation comprend plus de six cents mouvements de combats et, enfin, le nombre de coups disponible passe à cinquante-neuf au lieu de cinquante-quatre. En prime, vous aurez accès au Kumaté, seule réelle innovation de cette nouvelle édition.

En ce qui vous concerne, vous choisissez un challenger parmi quatre, tout juste capable d'affronter une mouche sans se faire détruire la face. Afin d'acquérir savoir faire et expérience, une salle d'entraînement est à votre entière disposition pour perfectionner vos coups et vos réflexes. Des cibles mouvantes, aux altères, en passant par la corde à sauter, vous avez de quoi vous occuper. L'ordinateur tient le rôle de manager en vous guidant dans le choix de l'opposant à affronter. Par exemple, il vous interdit de boxer contre un adversaire beaucoup plus balaise qui vous dilapiderait totalement; vous devez donc prendre votre mal en patience et vous contenter du tout premier de la liste. Chaque opposant est de nationalité différente, possède ses propres performances et, surtout, une manière de combattre qui lui est propre. De votre côté, vous disposez de douze coups sélectionnés parmi cinquante-cinq et de quatre super-coups, mais rassurez-vous, vous pourrez modifier votre bibliothèque de prises à tout moment de la partie. Ainsi, il vous est possible d'adapter votre manière de combattre avec celle de l'adversaire. La conception de cet ensemble de douze coups s'effectue à l'aide d'une page écran animé, montrant toutes les prises disponibles en les décomposant. Rien de plus simple pour faire son petit marché dans ces conditions et créer des enchaînements rapides et efficaces. Au fur et à mesure de votre progression, le programme vous propose de participer au fameux Kumaté. Il s'agit d'une épreuve clandestine contre des adversaires largement moins réglementaires, où tous les coups sont permis. Mais attention, si ce combat peut vous rapporter gros, le risque de tout perdre vous pend au nez. En effet, si, par mégarde, vous foirez complètement votre combat, vous devez tout refaire depuis le début, bonjour les carrés ?! Euh.. les boules; humm'..enfin, qui ne tente rien n'a rien ! Au contraire, si vous êtes le Best of the Best, le meilleur des meilleurs, le dieu des dieux, le héros des héros, le manitou de tous les manitous, le zliga de tous les zligas, vous décuplez votre force et progressez à la vitesse d'une fusée. Les combats se déroulent sur un ring et quatre spots, placés de chaque côté de celui-ci, indiquent l'état de santé des combattants. L'ordinateur tient également compte de la nervosité des joueurs. Ainsi, si vous passez votre temps à faucher votre adversaire, cela va vite l'énerver et il se montrera plus agressif. Heureusement, entre chaque coup et surtout entre chaque round, les boxeurs peuvent reprendre quelques forces, mais n'espérez pas vous refaire une santé de fer. Au début du soft, les combats se déroulent dans une salle vide puisque vous êtes un gros nul et que vous

UP & DOWN

▲ L'animation est excellente et le nombre de coups impressionnant. De plus, les commandes répondent de façon vive et précise.

▲ La possibilité de jouer à deux simultanément rend le soft passionnant. Encore faut-il être deux ! Non sans blague.

▲ Le Kumaté est une très bonne idée permettant à votre personnage de prendre rapidement des forces et de se faire valoir.

▼ Malgré une nouvelle épreuve, de nouveaux boxeurs et la présence de "super-coup", Best of the best n'apporte pas d'amélioration notable en ce qui concerne sa présentation: même décor, même menu... bref, un fâcheux air de déjà vu !

Chan Lee vient de s'en prendre une belle dans la tronche. Il est légèrement sonné et il faut qu'il reprenne ses esprits dans les dix secondes.

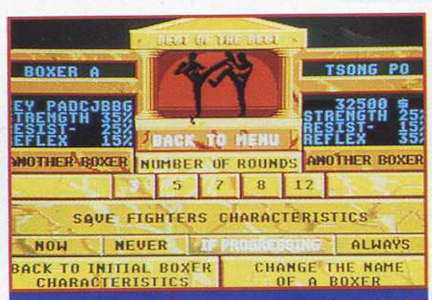


THE BEST

n'intéressez personne. Le public fait, malgré tout, rapidement son apparition et les flashes des appareils ne ratent pas une beigne. A ce propos, une caméra enregistre chaque instant du match afin de le visionner par la suite. Tout comme son prédécesseur, Best of the best jouit d'une animation soignée et d'une jouabilité plus que correcte. Les coups sont réalistes et les touches (ou le Joy) répondent au quart de poil. La possibilité de jouer simultanément est toujours d'actualité et c'est un vrai régal que de pouvoir péter la tronche de son meilleur copain (mais pour de faux). Pas de grandes améliorations du côté graphique avec, tout de même, les nouveaux décors du Kumaté. Bien que les bruitages soient de bonne facture, avec plein de digits, ils sont beaucoup trop répétitifs et cassent rapidement les feuilles de choux. Pour sauvegarder sa partie, le soft vous attribue un code de lettres qu'il suffira de retaper, quelle que soit la machine. Pour conclure, cette nouvelle édition de Panza Kick Boxing est un très bon jeu, ne possédant pas de réelles innovations. En clair et sans décodeur, si vous possédez déjà l'ancien, Best of the best ne vous apportera pas grand-chose de nouveau (à moins d'être un fêlé de ce sport). Les autres seront comblés !

LORD CASQUE NOIR DE COUPS

Entre la boxe française et le Full Contact, le Kick Boxing est un sport de conception récente et quelque peu méconnu du grand public. Il se compose de trente-quatre règles fondamentales rédigées par l'organisation mondiale du Kick Boxing: la W.K.A. Les combats sont divisés en trois classes (A à C) et le nombre de rounds varie suivant l'importance de la compétition. Le championnat du monde masculin se déroule en 12 rounds de deux minutes, ces dames n'ayant droit qu'à 10x2 minutes. Là dessus, s'ajoutent bien évidemment, les quinze catégories de poids comme dans tous les sports de boxe. Le Kick Boxing autorise bon nombre de coups redoutables et les matchs se terminent très souvent par K.O. Cependant, les coups de pieds de côté bas, de face, dans les genoux et retournés sont prohibés. Moins violent que la boxe Thaïlandaise, le Kick Boxing n'en demeure pas moins impressionnant, surtout grâce à des coups tels que le "back kick" (coup de poing retourné) ou encore le "middle kick" (coup de pied circulaire médian). Si vous vous intéressez à ce sport, vous pouvez contacter l'un des nombreux clubs comme le F.K.C. à Paris: (1) 42 72 76 44.

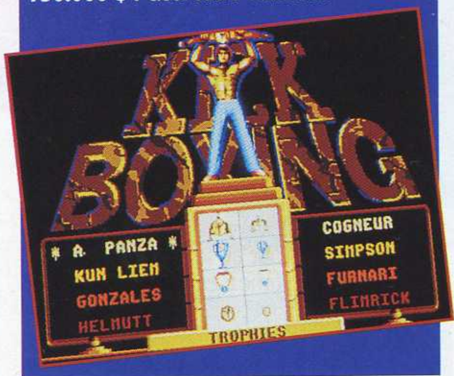


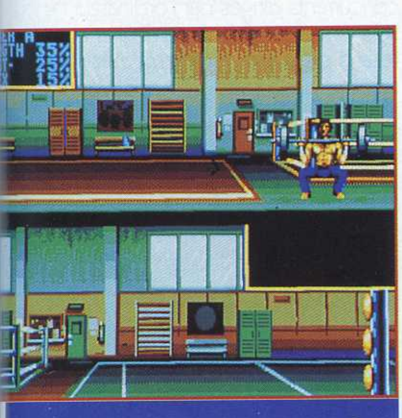
Ce menu vous donne, entre autres, le code de sauvegarde (en haut à gauche) qui pourra être réutilisé sur l'ordinateur d'un copain. Il permet de sauver toutes les caractéristiques de votre personnage (valeur, force, endurance...)



Entre certains match importants, vous aurez droit à quelques écrans d'images digitalisées. C'est pas cool, ça ?

Il existe deux sortes de classements : aux points (dans la gueule) et en dollars (dans la poche). A titre d'info, André Panza vaut 950.000 $! Quel sacré veinard...





La salle d'entraînement permet de peaufiner ses réflexes, son endurance et sa rapidité. N'oubliez pas d'y passer régulièrement si vous désirez progresser plus rapidement.

Eh non, vous n'êtes pas encore assez balaise. Courage, ça ne saurait tarder !

SORRY, BUT YOU CAN'T SERIOUSLY FIGHT AGAINST * A. PANZA *



NO SECO

L'adaptation de ce programme n'a pas traîné! Malgré un son nettement supérieur sur Amiga, cette version n'a rien à lui envier, avec une animation encore plus fluide.
Les épreuves se divisent en deux sections, comprenant au total vingt-six circuits. L'option "practice" vous permet de découvrir chaque parcours les uns après les autres, et de vous familiariser ainsi avec le maniement de la souris et le tracé de la route. La sensibilité du périphérique est réglable et la boîte de vitesse peut être automatique ou manuelle, mais les résultats obtenus sont bien meilleurs lorsque l'on passe les vitesses soi-même. Si les cinq premiers parcours sont d'une facilité déconcertante, il n'en est pas de même en ce qui concerne les suivants; des obstacles divers et variés font peu à peu leur apparition et demandent une maîtrise parfaite de la bécane. Dans un premier temps, l'ordinateur vous proposera de choisir un personnage sur un total de six ayant chacun leur moto et leur façon de conduire.

Rainer KELPIN
Accélération : 15
Vitesse de pointe : 15
Courbe : 15
Endurance : 15
Solidité de la moto : 15

George STANFORD
Accélération : 12
Vitesse de pointe : 18
Courbe : 15
Endurance : 15
Solidité de la moto : 18

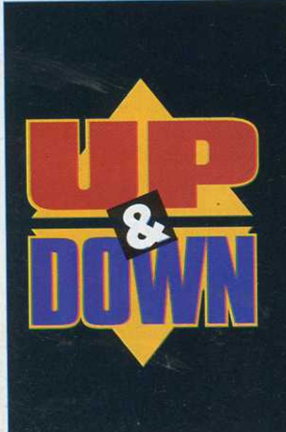
Fabrizio ADIORNO
Accélération : 12
Vitesse de pointe : 15
Courbe : 19
Endurance : 17
Solidité de la moto : 18

Ray TURNER
Accélération : 20
Vitesse de pointe : 19
Courbe : 8
Endurance : 20
Solidité de la moto : 20

Michelle DUBOIS
Accélération : 15
Vitesse de pointe : 18
Courbe : 20
Endurance : 10
Solidité de la moto : 12

Miyuki YAMAMOTO
Accélération : 15
Vitesse de pointe : 2
Courbe : 11
Endurance : 14
Solidité de la moto : 1

Certains d'entre eux sont de véritables bêtes de vitesse et n'assurent pas une cacahuète dans les virages. En revanche, leur endurance physique et celle de leur moto jouent un rôle important tout au long de l'épreuve. Lorsque vous estimez être fin prêt pour le grand jour, vous pouvez débuter la saison (enfin, c'est vous qui voyez). A moins d'être le roi des blaireaux, le premier circuit ne pose pas le moindre problème. Entre chaque épreuve, un tableau récapitulatif sur l'ensemble des concurrents ainsi que le classement général. Le tableau de bord de votre engin vous donne, en permanence, votre position dans la course, le nombre de tours parcourus, le temps écoulé depuis le début de la course et le temps au tour. Deux jauges vous renseignent sur votre état de santé et sur celui de votre moto. Celles-ci chutent en cas d'accident ou de sortie de route et peuvent entraîner un retrait de la course. Si tel est le cas, vous n'êtes pas viré du championnat mais la fin de l'épreuve en cours se déroule sans vous, et votre place au classement général en prend un coup. Le nombre de vies est donc illimité, mais attention, seul le premier sera récompensé de ses efforts. Contrairement à ce que l'on a l'habitude de voir dans ce genre de programme, les concurrents dirigés par l'ordinateur ne jouissent pas d'un régime particulier et un léger retard peut être rapidement repris. L'ensemble de la saison est relativement long



▲ Les programmeurs de Thalion sont vraiment les rois de la 3D. L'animation est encore plus fluide que la version Amiga!
▲ La jouabiilité est irréprochable et la souris s'avère être un bon "joystick" lorsqu'elle est correctement gérée.
▲ La musique est de bonne qualité et les bruitages sont agréables.
▲ Le module pour revoir l'action au ralenti, est simple d'utilisation mais relativement efficace.

▼ La musique est bien trop forte par rapport aux bruitages, ce qui oblige sans arrêt à monter ou baisser le volume du moniteur.
▼ Le programme ne gère pas le Joystick (pour les inconditionnels) et les décors ne sont pas très fournis.



Les décors sont légèrement plus fournis que dans la version Amiga et le programme ne ralentit jamais, malgré la taille de certains objets.

ND PRIZE



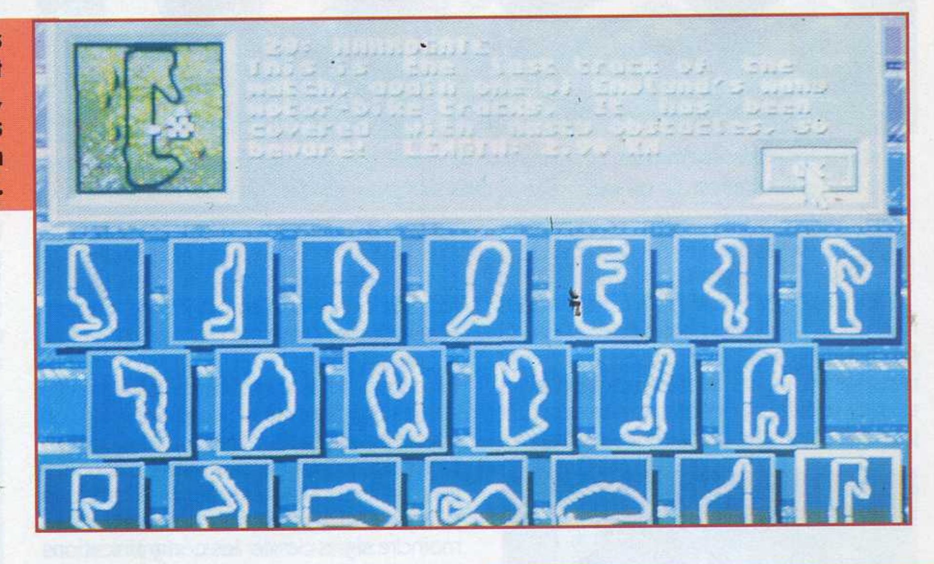


Après une course effrénée, Fabrizio franchit enfin la ligne d'arrivée. En fonction du mode choisi, entraînement ou course, vous aurez plus ou moins de tours à parcourir. Mieux vaut connaître le parcours sur le bout des doigts pour espérer terminer le circuit dans les trois premiers



Imaginez un peu que tout ceci bouge sans la moindre difficulté! Un véritable exploit !!!

Voici les vingt circuits du championnat. Certains sont de véritables parcours, les autres n'étant que pure invention. Pour corser la difficulté, quelques circuits sont jonchés de toutes sortes obstacles destinés à ralentir votre progression (plots, tâches d'huile...).



et vous pouvez sauver une partie à n'importe quel moment. Pour une question de gain de rapidité et de fuidité de l'animation, le décor a été réduit au strict minimum avec, malgré tout, des bâtiments de grande taille et des montagnes en arrière-plan. Les effets de reliefs sont quasi inexistants, à part quelques bosses disséminées de part et d'autre de la piste. Les tunnels sont assez nombreux et parviennent à enrichir le décor. Tous les objets du soft sont dessinés sous forme de vecteurs et non de sprites. Malgré cela, les bécanes ont une gueule d'enfer et les objets environnants sont tout aussi agréables.

Une option magnétoscope vous autorise à revoir n'importe quel moment important de la course, à n'importe quel moment du jeu. Il suffit, pour cela, de sélectionner le numéro de la caméra et utiliser les flèches du pavé numérique pour déplacer la tête de lecture à l'endroit voulu. Les prises de vues en hélicoptère sont absolument géniales et l'on peut revivre l'action avec de nouvelles sensations, grâce à de somptueux piqués et des virages d'enfer. Il n'en est malheureusement pas de même en ce qui concerne le son, légèrement raté dans cette version. Primo, la musique n'est pas à la hauteur de ce qui se fait de mieux et, secondo, si les bruitages de la course sont d'assez bonne qualité, il sont beaucoup trop faibles et il faut sans cesse régler le volume à cause d'une trop grande inégalité entre la musique et le son. Mais n'ayez crainte, No Second Prize reste, malgré tout, une valeur sûre et vous ne devriez pas vous ennuyer un quart de seconde.

LORD CASQUE NOIR



En fonction du joueur que vous aurez préalablement sélectionné, vous déraperez plus ou moins dans les virages. La petite française n'est une bête de vitesse, en revanche, elle se démerde super bien dans les virages.



EDITEUR : THALION
SUR ST

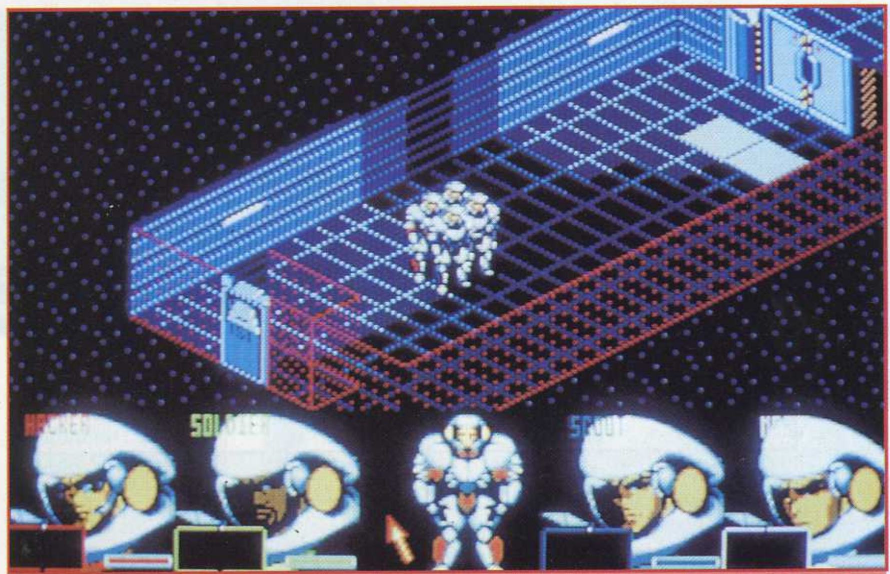
COURSE MOTO · NOTICE VO · 1 MEGA · 1 DISQUETTE · 1 JOUEUR · SOURIS

GRAPHISME	15
BRUITAGE	17
MUSIQUE	17
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	18
INTERET	18
ORIGINALITÉ	15

87%

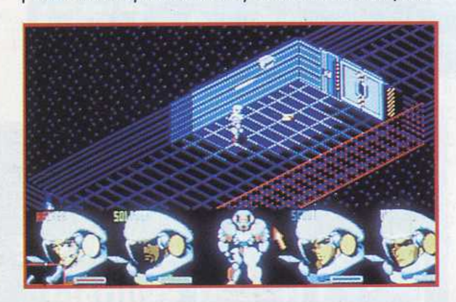
DEJA TESTE DANS JOYSTICK N°33 SUR AMIGA

SHADO



Les graphismes de Shadoworlds, entièrement en 3D isométrique, sont très fins même s'ils sont peu colorés et assez sombres. Ce qui semble être un choix bien pensé servant l'ambiance générale du jeu.

Jeu d'aventure teinté d'arcade et de rôle, Shadoworlds reprend le principe Photoscape qui était déjà présent dans Shadowland du même éditeur. Cet effet gère l'intensité lumineuse ainsi que le rayonnement. Ainsi une pièce ne dispose pas du même éclairage, mais des points seront plus clairs que d'autres, certains coins pouvant être plongés dans le noir complet s'ils sont loin de toute source de lumière. Le Photoscape donne une ambiance très particulière, pousse le réalisme d'un jeu d'aventure un peu plus loin.

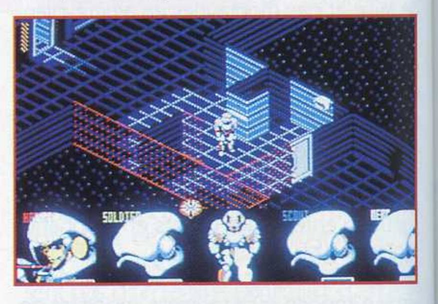


Le scénario futuriste de Shadoworlds met en scène un groupe de 4 mercenaires que l'on envoie enquêter dans les couloirs d'une station spatiale. Cette dernière gravite autour des trois planètes du système Magna 6 et depuis plus de deux mois elle n'envoie plus le moindre signe de vie, les communications jadis quotidiennes sont totalement interrompues. La situation est d'autant plus inquiétante que cette station intègre l'un des centres de développement d'armes le plus puissant de l'Univers. Disons même qu'il produit les armes les plus puissantes, point. Il y a donc de quoi s'inquiéter, de tels dispositifs ne doivent pas tomber entre n'importe quelles mains. Normalement le centre de développement ne donne nulle trace de vie réelle, celui-ci est entièrement géré et contrôlé par des machines, par des robots de toutes sortes.

Nos quatre aventuriers sont donc envoyés dans l'espace en sommeil profond, le voyage interstellaire prenant près de 17 mois. Une fois sur place ils constateront rapidement que d'une part les robots et les systèmes de défense du centre sont devenus complètement cinglés et qu'ils tenteront de vous détruire, et d'autre part que des êtres apparemment venus d'un autre univers se sont infiltrés dans la base et qu'ils tentent d'en prendre le contrôle pour profiter de sa production. Cette infiltration est le premier pas de l'invasion en masse qui s'annonce.

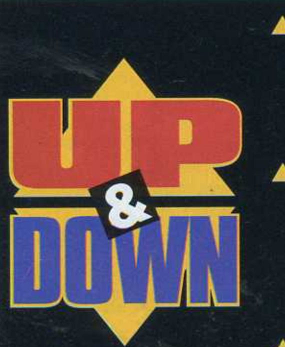
Le système de contrôle des personnages est extrêmement performant, et même s'il demande un peu de pratique au début le jeu devient rapidement parfaitement maniable. L'écran de jeu est divisé en deux parties distinctes, en haut l'action elle-même où vous pouvez admirer les déplacements de vos personnages et de vos adversaires, et en bas le panneau de contrôle que nous allons détailler rapidement.

Chacun des 4 personnages de votre équipe est symbolisé par un visage casqué sur-





Au début du jeu vous devez constituer vous-même votre équipe en choisissant quatre mercenaires parmi tous ceux qui vous sont proposés. Leurs caractéristiques sont variées, et vous pouvez même contrôler des robots.



▲ L'ambiance créée par le système Photoscape est de première qualité, et le réalisme du jeu n'en est que plus poussé.

▲ Le système de commande très évolué permet de faire toutes les actions à partir du même écran et en un ou deux clics maximum.

▲ Les différentes énigmes proposées par Shadoworlds sont tout à fait intéressantes et prenantes.

▼ Le scrolling qui affiche le reste du décor quand vous arrivez à proximité du bord de l'écran n'est pas parfaitement fluide ni très rapide.

▼ L'univers sonore de Shadoworlds est trop limité, on aurait apprécié plus de sons.

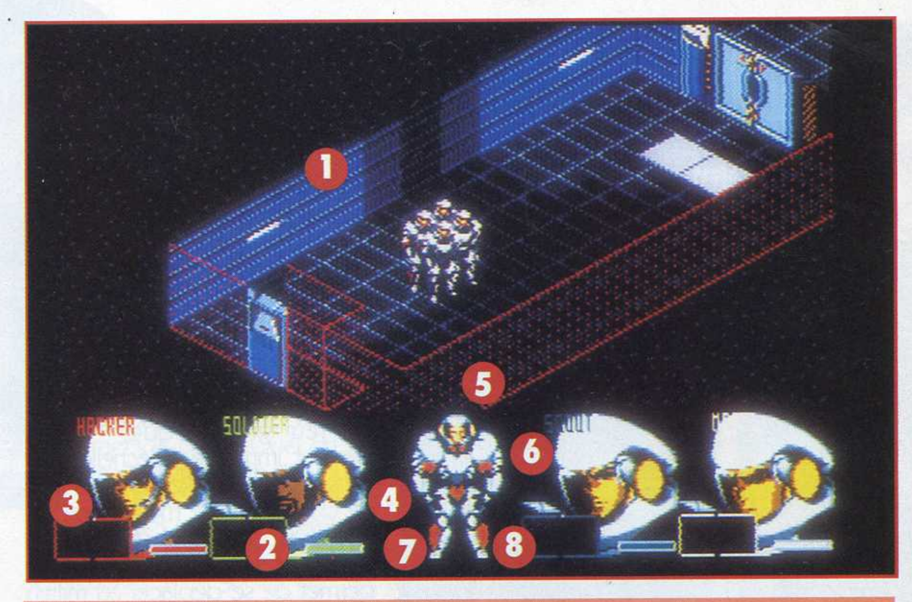
WORLDS

plombant une barre d'énergie vitale, en cliquant sur le visage d'un homme vous en prenez le contrôle. Ensuite est affiché au centre le personnage de commande, en pieds, avec sa tête, ses deux bras, son corps et ses deux jambes. Chaque partie du corps du personnage de commande a une fontion: prendre un objet, utiliser un objet, marcher seul ou marcher en groupe ou encore regarder dans une direction, examiner un objet, lire un écran d'ordinateur. Sous chaque portrait deux cases symbolisent ce que tient le personnage dans chacune de ses mains. Par simple clic le joueur accède d'ailleurs à la gestion des inventaires de chacun ainsi qu'à diverses petites options supplémentaires. Chaque personnage peut transporter 16 objets distincts, mais certains objets peuvent en contenir d'autres ce qui pousse le nombre encore plus loin. Cela dit mieux vaut se contrôler car un personnage trop chargé est extrêmement lent au déplacement. Pour déplacer un objet de son inventaire, et par exemple le placer dans l'une des mains du personnage il suffit de cliquer dessus et de le glisser dans la case appropriée. Certains objets peuvent être combinés, vous pouvez fabriquer des armes en ramassant des modules, vous pouvez placer des batteries dans certains appareils, par exemple.

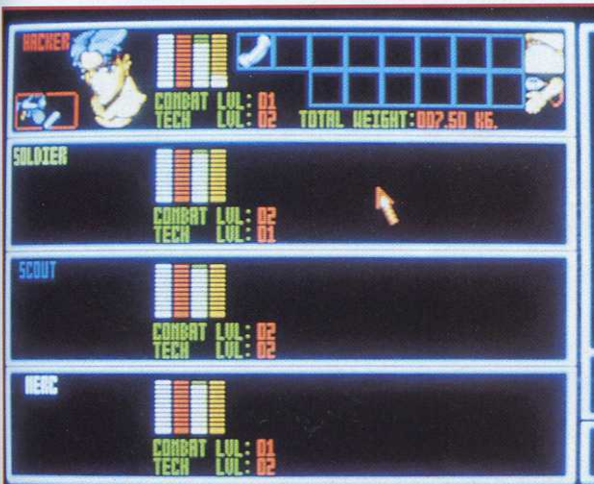
Toujours sur ce même écran le joueur peut sauvegarder ou recharger une partie, ce qui est tout à fait utile tant certains passages du jeu sont difficiles. Vous pouvez consulter les différents niveaux des personnages, dans différentes catégories, leur donner l'ordre de dormir pour qu'ils récupèrent des forces et aussi changer la configuration de leur déplacement de groupe. Ainsi vous pouvez définir vous-même le personnage qui sera en avant, histoire que le plus fort prenne plus de coups, ou que celui qui dispose de torches éclaire ce qui se trouve devant vous. Il ne faut pas oublier en effet le système Photoscape, la gestion de la lumière est primordiale dans ce jeu, et bien souvent vous devrez vous battre pour récupérer des torches ou des batteries pour alimenter la lampe intégrée dans votre casque.

Shadoworlds demande pas mal d'efforts au joueur pour le laisser entrer dans son monde, ce n'est qu'une fois toutes les commandes maîtrisées que l'on prendra du plaisir. Les niveaux sont agencés de façon progressive, au début il n'y a pas grand chose à découvrir, pas beaucoup d'ennemis à combattre, mais rapidement les choses se compliquent et vous ne saurez plus où donner de la tête

Seb



1 : Zone d'affichage des animations
2 : Energie du personnage
3 : Objets tenus en mains
4 : Utiliser un objet
5 : Examiner
6 : Prendre
7 : Marcher en formation
8 : Se déplacer

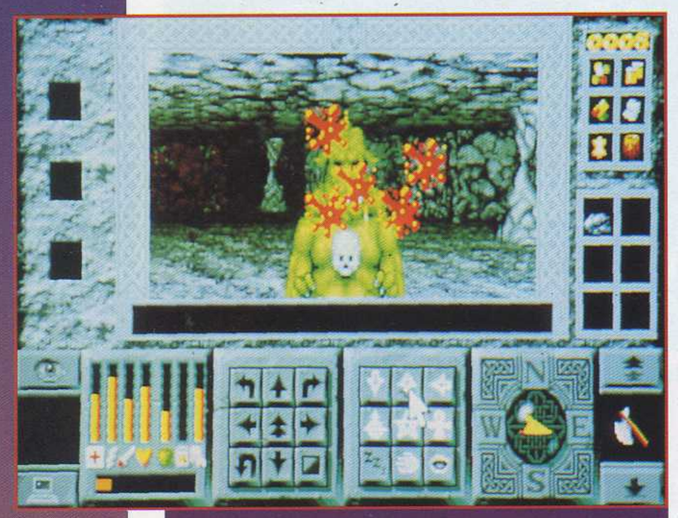



L'écran d'inventaire permet toutes les manipulations sur les objets et donne accès à certaines options comme les sauvegardes ou la gestion de la formation de votre équipe



LEGEND O

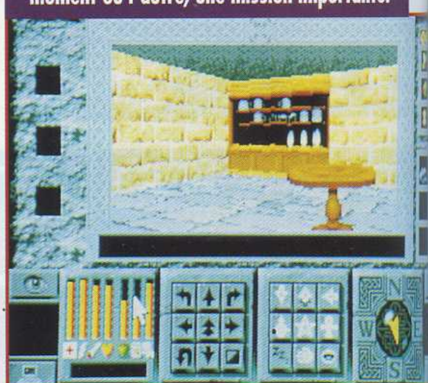
Le nom de Mitteldorf vous dit-il quelque chose ? Je n'en doute pas, d'ici quelque temps, vous le connaîtrez aussi bien que celui de Skara Brae. Mitteldorf est, en effet, la ville dans laquelle se passe cet extraordinaire Jeu de Rôles.



Pendant les combats, le bras de votre personnage s'affiche à l'écran avec l'arme sélectionnée. A chaque coup, une gerbe de sang apparaît sur le corps de l'adversaire. Si ce dernier transportait des objets utiles, il est possible de les récupérer.

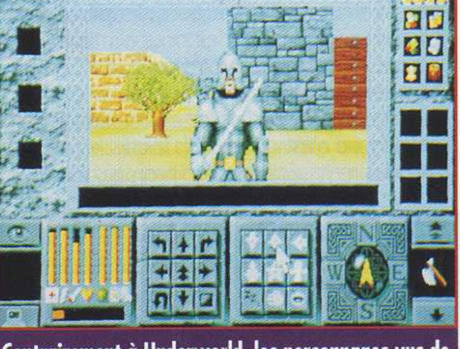
Connaître le nom d'une ville n'est pas connaître la ville. Cela aussi vous allez vous en rendre compte, car de mémoire de joueur, je n'ai jamais vu de lieu aussi vaste sur un seul niveau à explorer; et là, il existe au moins deux niveaux! On l'aura compris, Legend of Valour est un jeu gigantesque, dément, immense, à l'échelle de ses paysages. Reprenant à peu de choses près le même type de visualisation 3D que dans Ultima Underworld, Legend of Valour permet de se déplacer au milieu des maisons, d'un simple clic de souris. On clique pour avancer et l'on tourne en déplaçant l'engin de côté. Il faut dire que le logiciel nécessite une interface pratique car on doit, pour terminer une partie, arpenter les lieux dans tous les sens. C'est finalement le seul défaut du jeu, qui nécessite qu'on s'y investisse corps et âme pendant des semaines, voire des mois pour espérer en voir le bout. Proche dans le réalisme de l'ambitieux Alternate Reality sur ST, mais disposant des améliorations apportées par le PC, Legend of Valour plonge le joueur dans un monde très cohérent: le temps passe, le personnage se fatigue et il doit travailler pour subsister. Imaginez que vous arriviez dans une ville inconnue, sans beaucoupp d'argent et sans emploi. Ben là, c'est pareil à ceci près (sinon il suffirait de déménager et de se contenter de la vie, la vraie) que la chose se passe dans un monde de magie. Une fois passées les portes de Mitteldorf, au terme d'une présentation réalisée avec l'incontournable Autodesk 3D Studio et après avoir créé votre personnage, vous découvrez la ville labyrinthesque, ses places, ses méandres, ses habitants. Pour leur parler, il suffit de cli-

Dans les auberges, il est toujours utile de parler au patron, même si ce dernier n'a pas l'air très engageant. On peut ainsi prendre connaissance des derniers ragots ou demander du travail en cliquant sur l'icône de son choix. Travailler est, d'une part utile pour gagner de quoi survivre dans ce monde sans pitié mais, de plus, le meilleur moyen de se voir confier, un moment ou l'autre, une mission importante.

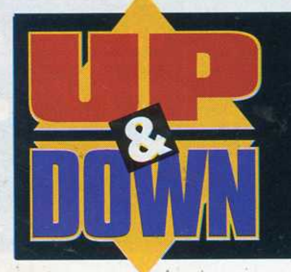




Lorsqu'on se renseigne sur les dernières nouvelles, une image d'une affiche ou un texte apparaît dans la fenêtre de jeu.



Contrairement à Underworld, les personnages vus de près ne ressemblent pas à un tableau de Mondrian. En revanche, ils sont un peu étirés (comme chez Fragonard mais qu'importe).



- ▲ La possibilité de se promener dans une superbe ville 3D est un plaisir inégalé.
- ▲ Le fait de devoir travailler et gagner de l'argent de façon honnête rajoute une profondeur supplémentaire au scénario.
- ▲ Afin de ne pas trop surcharger les PC lents (386 16), il est prévu de pouvoir configurer la complexité de l'affichage, grâce à de nombreux critères.
- ▼ Le jeu est tellement énorme qu'on est parfois obligé de marcher longtemps, ce qui fait baisser le rythme de l'aventure.
- ▼ Le graphisme des personnages rencontrés est assez étrange, ces derniers sont comme étirés vers le haut.
- ▼ Le graphisme des inter-écrans est assez commun.

F VALOUR

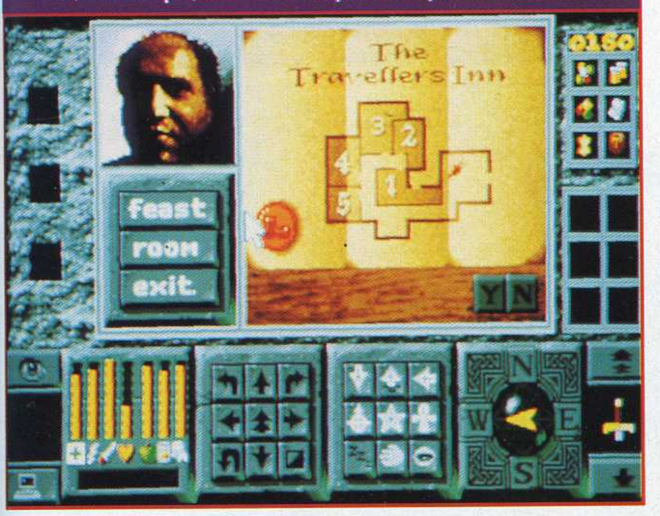




Dans le jeu, le temps est géré. Comme on le voit ici, la nuit, les décors changent d'aspect et les maisons s'éclairent. "Il est dix heure et tout est calme, dormez bonnes gens"

quer et tandis que "hey !" s'inscrit à l'écran, ces derniers s'arrêtent. Un menu permet alors de poser des questions sur un lieu, un personnage ou d'insulter. Gare, les Mitteld-orfiens ne sont pas patients. Ensuite, vous pourrez aller dans une auberge vous restaurer, prendre des nouvelles du coin et, surtout, trouver un emploi. Ne tardez pas car le temps passe. Les journées de 24 heures sont rythmées par les carillons qui annoncent primes, matines, nones, tierces et autres vêpres. Dans la version finale, il est probable qu'on entendra les cloches sonner, mais cette version ne disposait pas encore du son. Une fois muni d'armes et d'un emploi, allez vous inscrire à une guilde. C'est là que commence vraiment la partie. Quel est le but du jeu? Survivre et se débrouiller au gré des rencontres. Vous n'allez pas tarder à explorer le monde d'en bas, peuplé de créatures diverses: gorgones, hommes lézards, fantômes, goules, etc. Au fur et à mesure que le temps passera, les saisons s'égrèneront et, tandis que changera le décor, les jours racourciront. Vous tomberez malade, devrez vous soigner et toujours, progresser dans la guilde. Cela vous permettra d'aquérir de nouveaux sorts, de nouvelles compétences, etc. Pour vous reposer, vous pourrez louer une chambre dans une auberge. Si, un matin, vous vous réveillez fatigué et avez du sang sur les mains, c'est que vous vous serez changé en loup garou pendant la nuit et aurez attaqué de braves passants. En attendant de trouver le remède, vous pourrez ainsi jouer le jour et, au matin, vous réveiller, tout étonné de vous retrouver ailleurs. Des surprises comme cela, Legend of Valour vous en réserve à la pelle. Outre l'aspect colossale du scénario, le jeu est également très étonnant en ce qui concerne la réalisation. Les décors en 3D, très fins, peuvent être explorés comme dans Underworld.

A l'auberge, vous pouvez prendre une chambre à la semaine et établir là votre bivouac. Il sera possible d'y laisser de la nourriture, de l'argent et du matériel, mais méfiez vous des chambres bon marché. De toute façon, il est probable que vous serez réveillé en pleine nuit par des rats d'hôtel. Si vous n'en mourez pas, ce sera là le moyen de remplir une mission...

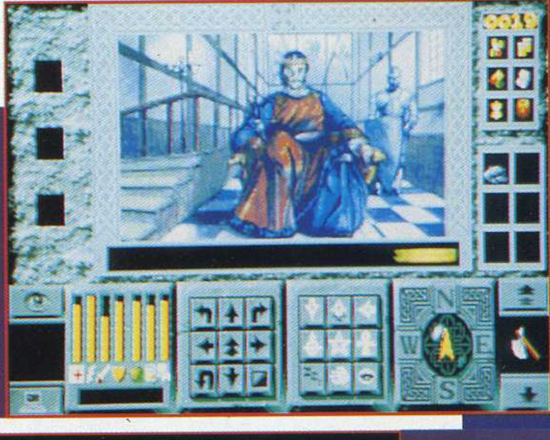


Si votre personnage est mordu par un loup garou, voici ce qui lui arrivera. En réalité, cette séquence est animée.









Sorti de prison où l'on vous a enfermé sous prétexte que vous sembliez louche, vous êtes convoqué au palais où l'on vous confie l'une de vos premières missions. Apparemment, il s'agit là d'un passage obligé, que vous ayez effectivement agi bizarrement ou que vous soyez resté bien sage.

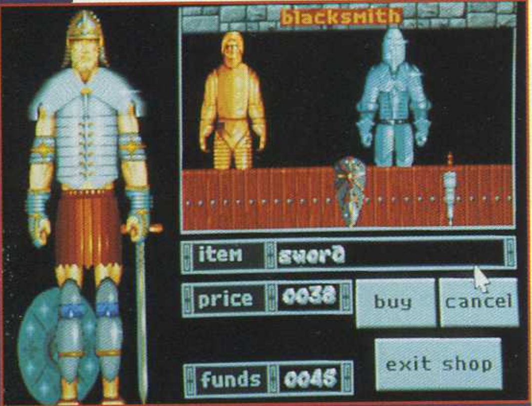




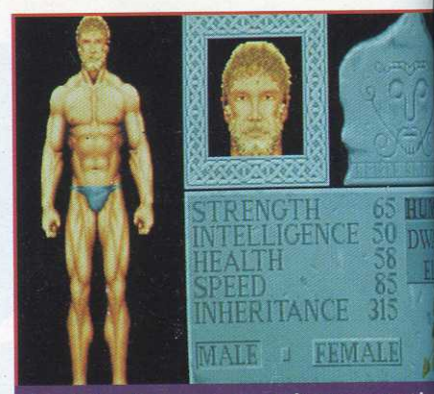


La présentation du jeu permet d'admirer quelques animations réalisées avec 3D Studio Autodesk.

Legends of Valour (suite)



Sans armure, votre personnage ne résistera pas longtemps. A vous de choisir en fonction de vos moyens.

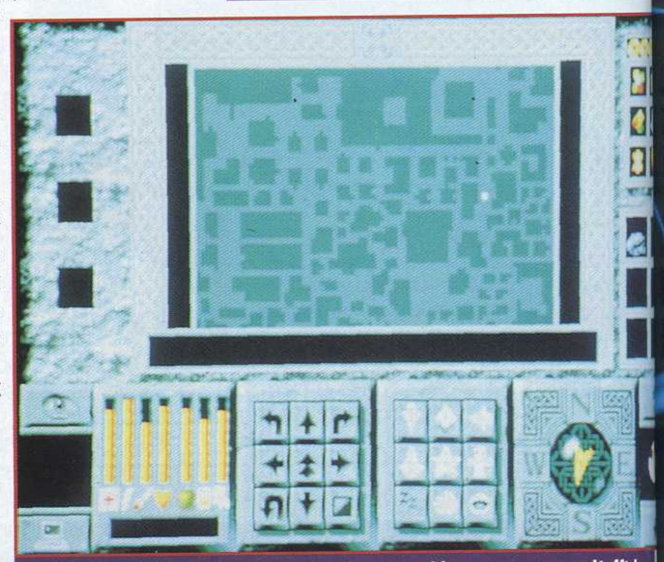


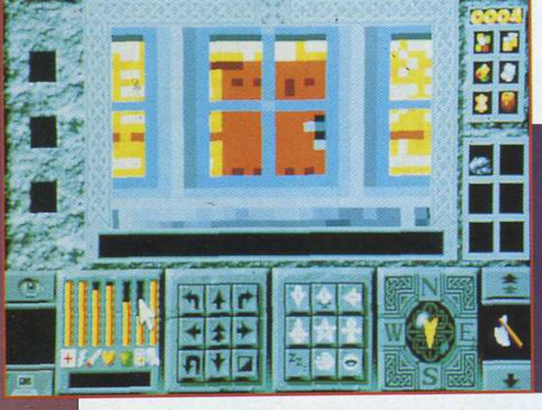
La création du personnage est aléatoire mais si les caractéristiques de ce dernier ne vous conviennent pas, il est possible de recommencer. On notera que le personnage est relativement moche comparé au reste du jeu.

On tourne, on virevolte au milieu des maisons. Chacune d'elles dispose de son intérieur et, parfois, un escalier permet d'explorer les étages. Les déplacements, très fluides, donnent une impression de liberté rarement atteinte. L'interface, qui mêle souris et clavier, est très conviviale et l'écran principal, qui affiche en permanence les objets portés et l'état de santé du joueur, perd très vite son aspect fouillis après quelques minutes de jeu. A noter qu'un concours, associé au jeu, récompensera les premiers joueurs ayant envoyé le fichier du tableau de fin à l'éditeur. Il suffit, pour cela, d'appuyer sur une combinaison de touches.

Je ne peux mieux dire, Legend of Valour est à la marche à pied ce qu'est Flight Simulator au pilotage... la magie et les combats en plus.

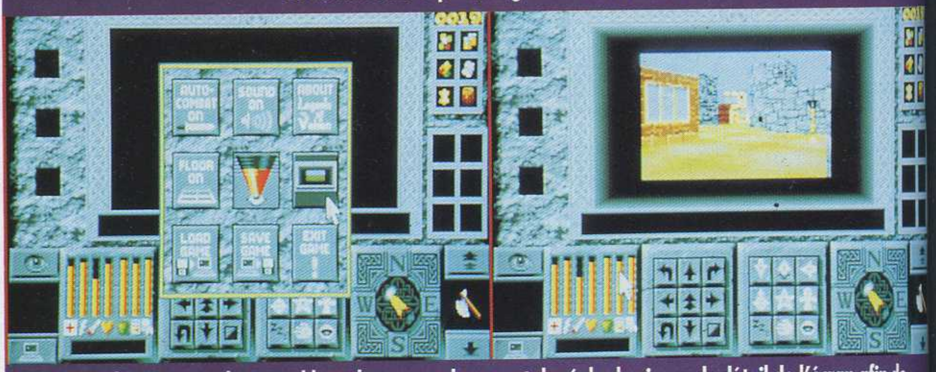
Moulinex


En extérieur ou dans les souterrains, il est possible à tout moment d'afficher une carte des lieux,qui scrolle. A noter que dans les "dungeons", seule la partie déjà visitée s'affiche. Pour vous donner un aperçu de la taille de Mitteldorf, sachez que la portion affichée correspond à environ 1/5 de la totalité... en surface. Rajoutez à cela les étages de certaines bâtisses ainsi que les souterrains !


Lorsqu'on s'approche d'une fenêtre éclairée, il est possible de voir (vaguement) ce qui se trouve à l'intérieur. La guilde des voleurs vous apprendra à rentrer dans un lieu en passant par la fenêtre.




Suivant l'endroit visité, le décor est différent. Parfois, des objets au mur (tentures, chandeliers, fontaines) ou au milieu de la pièce, augmentent le réalisme.


Outre les sauvegardes, ce tableau de commande permet de régler le niveau de détail de l'écran afin de ne pas trop ralentir les machines peu rapides. On peut afficher ou non la texture du sol, ou, comme ici, réduire la taille de la fenêtre 3D.

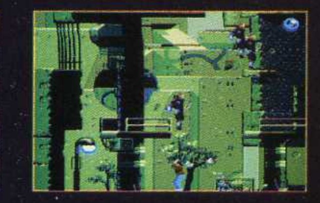
FLASHBACK













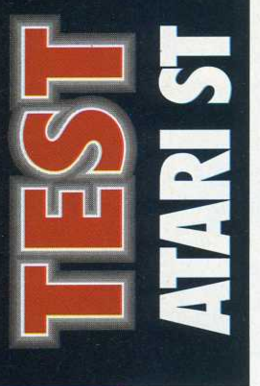


Amiga, PC, Atari, Megadrive

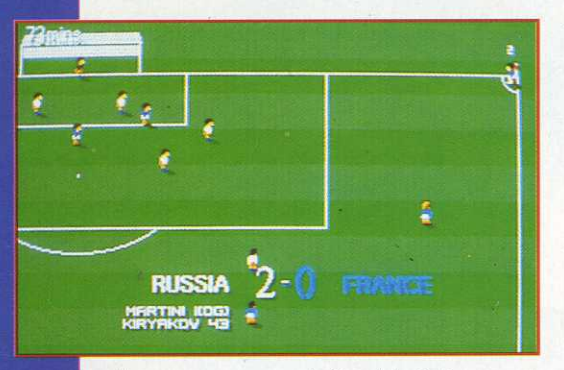
U.S. GOLD

SENSIBLE SOCCER EDITION 92-93

MEGASTAR joystick



Sensible Soccer est sorti il y a déjà pas mal de temps maintenant, un peu avant l'été, en fait, et, très rapidement, ce jeu de foot s'est imposé dans les classements européens. Chose tout à fait prévisible vu la qualité de la réalisation. Pour nous, à Joystick, Sensible Soccer avait réussi à détrôner le mythique Kick Off.



Les programmeurs de Sensible Software ont estimé qu'ils avaient encore des améliorations à apporter; résultat: Sensible Soccer 92-93 nous tombe dans les mains. Mais qu'y a-t-il de nouveau ou d'amélioré dans ce nouveau Sensible?

Une nouvelle règle est née dans le monde du football; il fallait, bien sûr, l'intégrer dans ce logiciel. La passe vers l'arrière, à destination de votre gardien de but, est maintenant réglementée. Si vous lui faites une passe, il devra la renvoyer avec le pays et non l'attrapper à la main, se coucher dessus, dormir pendant des heures, repeindre le cuir du ballon et lui raconter, à l'oreille, des blagues de Toto, histoire de perdre un max de temps. Tout cela pour favoriser le jeu offensif. Les gardiens de buts de Sensible Soccer réagissent de même, si l'un de leurs joueurs leur envoie la balle, hop, ils cognent dedans direct, histoire de l'envoyer dans les hauteurs.

Avant, dans l'ancienne version, on avait beau cogner à tout va, tackler comme un sauvage deux pieds en avant, par derrière, au niveau des genoux, jamais l'arbitre ne vous volait un carton. A croire que l'homme en noir était membre d'une secte zen, en pleine méditation sur le terrain et que le fait de coller un carton à un joueur l'agressait, lui, personnellement. Maintenant, hop, c'est terminé, les joueurs seront sanctionnés à coups de cartons jaunes et, bien sûr, rouges si la faute est vraiment grave et assassine.

Si vous participez à un championnat, les joueurs qui se seront récoltés des cartons pourront être suspendus. L'ordinateur suit chaque joueur à ce niveau là, vérifie s'il ne stocke pas un peu trop les petits bouts de papiers de couleur et se fera un plaisir d'interdire de jouer à l'un de vos sportifs en short.

Toujours pour coller à l'actualité, et pour un peu plus de réalisme, l'ensemble du fichier de données sur les équipes et les joueurs a été réactualisé, tenant compte de tous les transferts et des nouvelles recrues. Les noms, les positions des joueurs, tout est intégré dans Sensible Soccer 92-93.

Deux nouvelles compétitions ont vu le jour: les matches de qualification pour la coupe du monde, qui tiennent compte des poules réelles actuellement en cours et une compétition spéciale débutants, qui regroupe tous les vaincus des tournois pour les coller ensemble, dans une autre compétition parallèle. Pas réellement une nouveauté, Sensible Soccer 92-93 est destiné à ceux qui ne possèdent pas encore Sensible Soccer. Ils auront la chance de profiter d'une toute nouvelle version. Pour les autres, contrairement à ce que nous avions annoncé dans les précédents numéros, il n'y a pas de solution de remplacement ou d'échange. Les petites nouveautés, intéressantes c'est vrai, ne justifient pas l'achat de Sensible 92-93 quand on possède déjà Sensible Tout Court. A moins que l'éditeur ne se décide à proposer un système de reprise des anciennes disquettes pour les échanger contre les nouvelles, moyennant un appoint financier. Suite à notre information erronée, qui a été divulguée dans d'autres magazines d'ailleurs, l'éditeur croule sous les demandes de changements de disquettes; ce sera peut-etre ce qui motivera le responsable du courrier de la boîte à aller voir le patron, pour lui expliquer qu'il en a ras le bol et qu'il faut faire quelque chose.

Seb

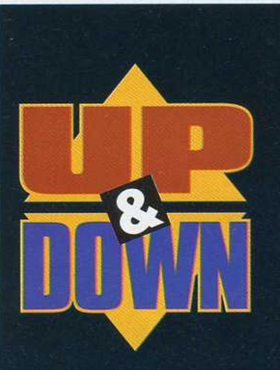


EDITEUR : SENSIBLE SOFTWARE/MINSCAPE
SUR ATARI ST

SPORT · NOTICE VF · 512 KO · 2 DISQUETTES · 2 JOUEURS · JOYSTICK

GRAPHISME	14
BRUITAGE	15
MUSIQUE	--
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
INTERET	16
ORIGINALITÉ	12

86%



▲ Tout ce qu'il y avait dans l'ancienne version est encore là, reportez-vous au test que nous avons publié dans le passé, pour être au courant, plongez dans vos archives.

▲ Le gardien est plus performant, mais il fait encore quelques petites erreurs.

▲ La présence des cartons change la vie ; finies les galères contre le joueurs qui cartonnaient sans arrêt.

▼ Sensible Soccer est le meilleur jeu de foot sur micros, difficile donc de lui trouver des défauts. Quelques petites imperfections existent pourtant.

▼ Le gardien fait encore quelques erreurs et, parfois, quand vous lui faites une passe, il ne frappe pas la balle et la laisse passer.

TEST MAC

MONKEY ISLAND II



Lorsqu'un dialogue est entamé avec un personnage, on doit choisir la phrase la plus appropriée à la situation.

Qui ne connait pas Guybrush Threepwood, ce personnage dont on se demande comment il a pu se débrouiller pour devenir héros d'un logiciel d'aventure, tant il est crétin et peu doué. Remarquez, il faut bien avouer que la voie a été ouverte précédement, car Guybrush Threepwood est, à l'origine, un héros de roman de P.G. Wodehouse. Quoi, vous ne connaissez pas P.G. Wodehouse, cet anglais très prolixe (plus d'une centaine d'oeuvres) dont les personnages, totalement stupides, passent leur temps à se tirer de divers mauvais pas où leur enthousiasme les a plongés? Tsst, faites-moi le plaisir de lire "Jeeve au secours" dans la série 10/18 Domaine étranger (N° 1497, n'allez pas dire qu'on ne vous aide pas) et vous m'en direz des nouvelles. Vous vous apercevrez que Guybrush Threepwood est, décidément, le digne rejeton de cette oeuvre 100% humour anglais. Aow! je dis ceci est drôle. Et maintenant, retour sur l'île du singe: dans le premier volet de l'aventure, Guybrush, après être devenu pirate, a réussi à vaincre le spectre pirate LeChuck en l'aspergeant d'un acide spécial. Ah ouiche, c'était spécial comme acide puisqu'au lieu de dissoudre LeChuck, le produit l'a purement et simplement réincarné. On pourrait croire que le pirate lui en sait gré mais c'est l'intention qui compte et comme Guybrush comptait le dissoudre, LeChuck est bien déterminé à se venger. Ne croyez pas que le jeu ressemble à un règlement de compte car LucasFilm oblige, c'est très drôle et véritablement très intelligent. Le moindre dialogue, traité en QCM (Questionnaire à Choix Multiple) est généralement écroulant de rire et, même si l'on ne choisit pas les bonnes réponses, c'est un vrai plaisir, pour peu que l'on soit suffisamment bon en anglais. Le graphisme 256 couleurs, importé de la version PC, est superbe d'autant que selon son habitude, LucasFilm Games propose une option permettant d'afficher le jeu dans une fenêtre moyenne ou même minuscule. Dans ce cas, l'image est véritablement d'une finesse à toute épreuve. Dans chaque tableau, de petites animations permettent de ne pas s'ennuyer, bien qu'il s'agisse là d'une façon de parler puisque l'on ne s'ennuie pas avec ce type de jeu. Côté interface, c'est naturellement très clean et l'on peut jouer sans trop s'occuper de la machine, d'autant qu'en début de partie, il est proposé de configurer le niveau de difficulté. Enfin, quittons-nous avec la musique, superbe et disposant de sons extrêmement travaillés.

Moulinex



Pour se déplacer dans les îles (lorsqu'on s'y trouve, sinon, le bateau reste encore le moyen le plus efficace), on clique sur une carte de ce type.



La plupart des tableaux permettent d'assister à de petites animations ou, au minimum, à des effets de cycles de couleurs.



EDITEUR : LUCASFILM GAMES
SUR MAC

AVENTURE · NOTICE VO : 13 · 4 MO · BETA VERSION · 1 JOUEUR · SOURIS

MINIMUM : SYSTEM 6.07, 2 MO RAM

GRAPHISME	14
BRUITAGE	13
MUSIQUE	14
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	15
INTERET	15
ORIGINALITÉ	12

81%



▲ Le graphisme 256 couleurs est superbe, d'autant que la possibilité de réduire la fenêtre rajoute à la finesse de l'ensemble.

▲ La musique, très agréable, comporte des sons dignes d'un synthétiseur.

▲ L'humour présent tout au long du jeu est rafraichissant.

▼ Les animations sont un peu lentes.

▼ Une fois encore, pas de plus dans cette version, strictement identique à celle du PC.



THE LEGACY



De nombreux types de monstres, tous plus beaux les uns que les autres, peuvent être rencontrés au détour des nombreux couloirs de la demeure.

Au moment où commence le jeu, vous venez d'hériter du manoir de Winthrop. Cette fière bâtisse, situé edans la Nouvelle Angleterre, vous a été léguée par un parent dont vous ignoriez même l'existence. Alors que vous pénétrez pour la première fois dans l'antique demeure, la porte se referme avec un grincement sinistre. Trop tard pour faire demi-tour, vous êtes pris au piège. En profitant d'un thème très à la mode en ce moment (Dark Seed, Alone in the Dark, Guest), ce logiciel change agréablement des jeux de type héroïc fantasy, tout en permettant aux fanas de l'aventure d'explorer pièces et couloirs. Mieux encore, en cours de partie, il est possible d'acquérir 21 sorts magiques. Il faut dire que la promenade ne sera pas de tout repos car la maison, peuplée de monstres, va vous obliger à rester sur vos gardes la plupart du temps. Cela dit, ne croyez pas que le jeu soit du genre "je casse la porte, je tue tout le monde et je passe dans l'autre pièce": les personnages rencontrés dans l'immense édifice ne seront pas tous néfastes, et vous pourrez communiquer avec eux, au moyen de menus proposant diverses questions.

La création du personnage, agréable, permet de configurer certains attributs de l'un des huit joueurs proposés. Comme c'est souvent le cas dans ce type de logiciel, on peut allouer des points aux caractéristiques que l'on souhaite modifier. L'écran, très clean comme le reste du jeu, est fortement marqué de l'empreinte de Magnetic Scroll, ayant réalisé la programmation du jeu. Pendant la partie, même remarque, le tableau principal peut être configuré à loisir, en déplaçant les différentes fenêtres afin de tout ordonner selon ses désirs. Le jeu, en lui-même, bien qu'assez peu original, dispose de quelques trouvailles. Ainsi, lorsque le joueur a oublié de se livrer à une action importante, il la voit en rêve de façon onirique. Du reste, l'ambiance du logiciel, très proche des romans d'Edgar Poe, est très prenante. Le graphisme, particulièrement soigné, participe lui aussi à l'impression générale, de même que l'animation 3D des monstres, très esthétique. En ce qui concerne la musique, pas de commentaire puisque la version testée ne comportait pas encore de sons, mais d'après ce que je sais, elle devrait, elle aussi, être très soignée (1 morceauxpar étage; il y en à 11!) L'interface, qui utilise les deux boutons de la souris, est bien pensée. Bref, voilà un jeu peu original mais, de bout en bout, d'une excellente qualité.

MOULINEX



Les menus, très "Magnetic Scroll", permettent d'un coup d'oeil de consulter toutes les informations utiles.

EDITEUR : MICROPROSE
SUR PC

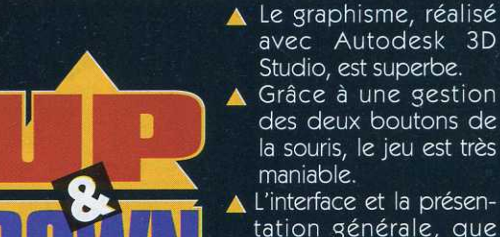
AVENTURE — NOTICE VO — OUI — 7 DISQUETTES — 1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	16
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	16
INTERET	14
ORIGINALITÉ	12

76%

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- CGA ❑



- ▲ Le graphisme, réalisé avec Autodesk 3D Studio, est superbe.
- ▲ Grâce à une gestion des deux boutons de la souris, le jeu est très maniable.
- ▲ L'interface et la présentation générale, que l'on doit à Magnetic Scroll, sont bien pensées.
- ▲ Les 21 types de monstres permettent de ne pas se lasser des rencontres.
- ▼ Revers de la médaille, le graphisme 3D Studio, repérable au premier coup d'oeil, fait penser à The Seven Guest, d'autant que le thème du jeu et même les décors (vieille demeure de la Nouvelle Angleterre), sont similaires... à ceci près qu'ici, les écrans sont fixes.

SIMEARTH WINDOWS

Sélection MICROMANIA

Si vous ne connaissez pas encore Simearth ou si la complexité de Simlife vous rebute, voilà de quoi suivre une formation aussi agréable qu'accélérée, avec cette version relooké Windows. Rappelons, pour ceux ayant raté le test de la version DOS du numéro 14 de Joystick, que Simearth est une simulation de monde basé sur les travaux du scientifique James Lovelock. Plus connue sous le nom d'hypothèse Gaïa, la théorie ayant présidé à la création du soft, s'attache à démontrer que la terre, notre bonne vieille terre, est dotée d'une "conscience" lui permettant de s'autoréguler: depuis 3.6 milliards d'années, la température du globe reste constante en dépit d'une augmentation de 25% de l'activité solaire; depuis 200 millions d'années, 21% de l'atmosphère sont composés d'oxygène et le degré de salinité de l'eau de mer est le même, bien que le seuil de saturation ne soit pas atteint. Qui régule tout cela? pourquoi? comment? Eh bien c'est à ces questions que le jeu Simearth va vous permettre de répondre. Qui régule? Vous. Comment? En utilisant les nombreux menus qui permettent d'agir sur les modèles de mondes proposés: modification de l'activité solaire, des gaz de l'atmosphère, de l'axe de rotation de la planète, de l'effet de serre, des végétaux, des vies animales. Pourquoi? Afin de faire évoluer les formes de vie se développant dans ce monde virtuel. Avec Simearth, tout est possible: créer la vie sur Mars ou Vénus après avoir terraformé les mondes et ajouté de l'oxygène artificiellement; faire évoluer une civilisation de reptiles, de mammifères ou de végétaux et, partis de la création du monde, les mener jusqu'à la découverte de la technologie. Graphiquement, cette version Windows est un peu plus belle que sous DOS (car probablement dérivée de la version Macintosh) et la possibilité de jouer en SVGA jusqu'à une résolution de1024 x 768, permet d'apprécier la finesse des menus. En revanche, la bande son est quasi inexistante puisqu'utilisant le haut parleur du PC. Si les jeux complexes vous rebutent, passez votre chemin, mais si le paisir de jouer passe pour vous par la découverte, foncez! Certes, il faudra compter quelques heures de mise en route mais, une fois au point, vous aurez du mal à quitter "votre" monde.

MOULINEX

L'écran de départ permet de choisir plusieurs scénarii de difficultés diverses. Pour s'entraîner, rien de tel que le mode expérimental



Les fenêtres peuvent être agencées au gré de l'utilisateur puis sauvegardées. Hélas, leur taille n'est pas toujours réglable.

EDITEUR : MAXIS
SUR PC WINDOWS

SIMULATION — NOTICE VF : 20 — 1,5 MO — OUI — 5 MILLIARDS — SOURIS

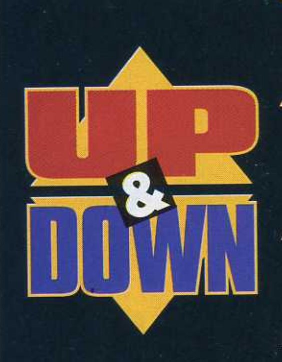


GRAPHISME	15
BRUITAGE	05
MUSIQUE	05
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	17
INTERET	17
ORIGINALITÉ	17

89%

- ❑ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ❑ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■ VGA ■ CGA ■



- ▲ Windows oblige, l'aide en ligne permet à tout moment de se renseigner sur un point précis.
- ▲ A condition de disposer d'assez de RAM, Simearth tourne aussi vite sous Windows que la version DOS.
- ▲ Plus accessible que Simlife, Simearth constitue une bonne mise en route à ce jeu.
- ▲ Le mode expérimental permet de prendre connaissance des nombreuses commandes, sans s'ennuyer.
- ▲ Le manuel d'utilisation en Français est tout simplement parfait.
- ▼ Décidément, la musique n'est pas le fort de Maxis. Cette version n'accepte, en effet, aucune carte son et il faut se contenter des chuintements provenant du chip cheap.
- ▼ Il n'est pas possible de changer toute la taille des fenêtres.

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER



A Secomber, votre vieil ami, le magicien Amilior Amanitas, vous explique le mal qui règne à Llorkh, seule ville encore sous la domination des forces de Zhentarim. Eh oui ! Vous qui vous remettiez de vos émotions et blessures suite à la Bataille de Ascore, il va falloir rempiler !

Arrff ! Encore une superproduction SSI qui va nous révolutionner le monde des jeux de rôles micro (sic !) Ce deuxième tome, consacré au monde de Savage Frontier, d'une originalité déconcertante, vous donne l'occasion de (enfin?) jouer les héros. Alors que vous passez du bon temps à Yartar, votre ami Amelior Amanitas vous appelle au secours. En effet, la ville de Lhorkh, située sur une route qui mène aux frontières ouest du Grand Désert, reste la seule ville encore sous les jougs des forces de Zhentarim malgré votre éclatante victoire à la Bataille de Ascore. Vous seuls pouvez sauver cette ville auparavant paisible. Vous démarrez l'aventure à Secomber où vous rencontrez Amanitas qui vous explique la situation. Voilà en gros pour la trame de l'histoire. Vous aurez, bien entendu, de nombreuses occasions de prouver votre valeur (en gros, de gagner plein de points d'expérience) en tuant et massacrant des monstres tous plus balaises le uns que les autres, en trouvant des trésors inestimables et autres objets magiques méga-puissants... bref, le lot quotidien de presque tous les habitués de AD&D (heureusement qu'ils ne sont pas tous comme ça). Si le scénario n'est pas bien original, l'interface elle, n'a pas non plus évolué d'un millième. On se croirait toujours en train jouer aux premiers SSI des années 80 (d'ailleurs, je défie quiconque de reconnaître un SSI d'un autre rien au premier coup d'oeil -exceptés, bien sûr, les fabuleux Eye of the Beholder-). Ben oui, alors que la plupart des éditeurs essaient continuellement d'améliorer leurs produits, SSI, quant à eux, ne changent rien à une recette qui marchait il y a encore peu de temps. Il faut croire que la formule s'essouffle quelque peu, puisqu'un vent de renouveau balaie actuellement l'éditeur officiel d'AD&D et que l'on peut enfin s'attendre à quelque chose de vraiment grandiose avec Dark Sun. Pour l'instant, SSI continue à nous sortir des softs qui semblent surgir de la genèse des jeux de rôles micro et je doute que Treasures of etc. y change quoi que ce soit.

CALOR

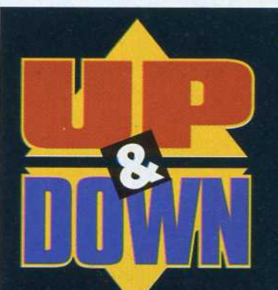


Comme vous pouvez le constater, l'interface n'a pas bougé d'un poil. Les écrans de combats sont toujours aussi laids, les effets spéciaux pour les sorts toujours aussi à hurler de rire... indéniablement, si vous n'êtes pas fanatique aveugle et sourd d'AD&D, vous pouvez aller voir ailleurs !



GRAPHISME	12
BRUITAGE	11
MUSIQUE	12
ANIMATION	09
ERGONOMIE	13
INTERET	14
ORIGINALITÉ	10

50%



- ▲ C'est strictement réservé aux fans purs et durs d'AD&D.
- ▼ L'interface date de la préhistoire.
- ▼ Les graphismes sont moyens.
- ▼ Les musiques et les sons ne méritent aucun commentaire tant ils sont quelconques.
- ▼ Les animations sont quasi inexistantes.
- ▼ Le scénario est d'une originalité qui ferait frémir un Maître de Donjon novice.
- ▼ Bref, DE LA DAUBE !

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

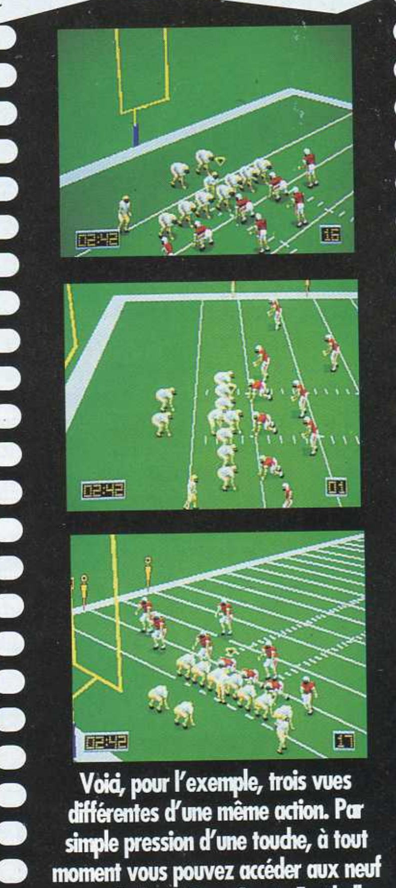
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL

MEGASTAR joystick

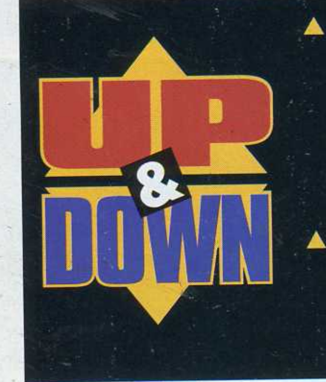
Lentement, le football américain fait son trou dans les pays Européens et, Front Page Sports Football avec son packaging imposant, risque de convertir d'autres joueurs. Si vous ne comprenez rien aux règles barbares de ce sport, si les moindres mouvements des gros costauds vous perturbent totalement, ce jeu est l'idéal pour entrer dans le monde du football américain. Le jeu a été réalisé par Peter Cook, spécialiste des jeux de sports puisqu'il était l'auteur de TV Sports Football, TV Sports Basketball, Tony La Russa et quelques autres titres de la série TV Sports.

Une vue spéciale s'affiche pour les transformations. Les personnages s'animent, le ballon s'envole, la vie est merveilleuse et vous n'avez plus qu'à croiser les doigts en espérant que ça passe.

Tous de grande qualité graphique, ils ont rameuté nombre de fans de sports sur micros. Pour la première fois, des jeux de sport intégraient toutes les données statistiques en plus d'une véritable action où le joueur dirige les athlètes. FPSF (le titre à rallonge nous oblige à utiliser cette abréviation) va plus loin que ses prédécesseurs, offrant bien plus d'options et de possibilités que tout ce que nous avions pu voir jusqu'à présent. Le jeu est bien plus vaste, mélangeant action et stratégie. Que vous soyiez débutant ou expert en football américain, FPSF vous conviendra parfaitement. Selon le choix du joueur, il est possible de laisser la stratégie de côté pour ne s'occuper que de l'action et se lancer directement en plein match. Les réglages et les différents niveaux du jeu permettent de faire une partie contre un pote avec chacun son niveau de difficulté, pour compenser les différences d'entraînement, par exemple; ainsi, tout le monde a ses chances. Les experts pourront passer des heures à régler la stratégie et les mouvements de leurs personnages à l'avance, grâce aux écrans de schémas et de tactiques, et se débrouiller pour qu'un joueur traverse tout le terrain avec la balle. Mais le novice pourra se contenter de diriger un seul et unique joueur tout au long de la partie, et s'occuper de plaquer le joueur d'en face qu'on lui attribue. Toujours selon vos préférences, vous pouvez passer 10 minutes, ou même une heure, sur les réglages concernant les règles du jeu.



Voici, pour l'exemple, trois vues différentes d'une même action. Par simple pression d'une touche, à tout moment vous pouvez accéder aux neuf vues de Front Page Sports Football.

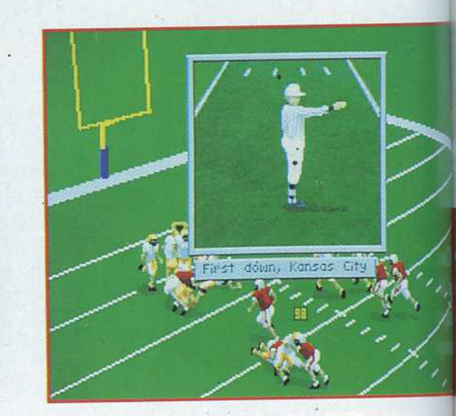


▲ Le jeu est extrêmement riche, avec toutes les statistiques et les données sur les joueurs, augementant grandement la profondeur et le réalisme de cette simulation.

▲ Les graphismes et les animations sont d'excellente qualité, images digitalisées retouchées avec finesse.

▲ De très nombreuses possibilités de sauvegarde sont intégrées dans le jeu, aussi bien pour les matchs, les saisons, que pour les données des joueurs ou vos créations tactiques.

▼ Rien à redire, cette simulation se contente d'être parfaitement réaliste.

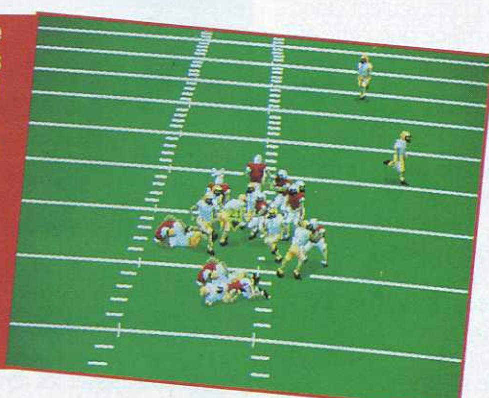


PAGE

OTBALL



Voici l'écran qui permet de créer ses propres tactiques, en plaçan les points qui définissent les joueurs puis en traçant leurs parcours à l'écran. Les menus du haut de l'écran permettent de tester les mouvements pour être sûr de l'efficacité de sa création, puis, le cas échéant, de sauvegarder sa création.



Superbe mêlée humaine, avec des petites jambes qui courent partout, des petits bras qui s'agitent et des corps qui s'entrechoquent, casque en avant puis genoux plantés dans le sol.

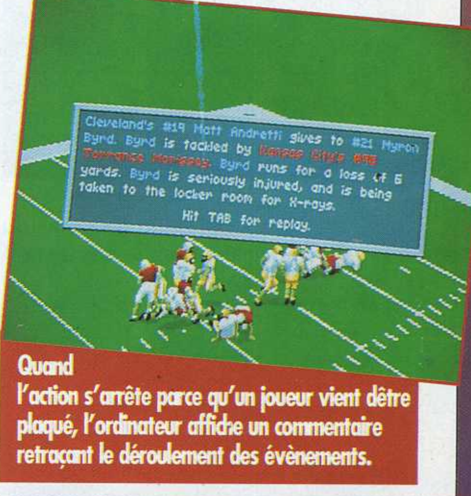
Choisissez votre équipe, foncez dans le mode éditeur et modifiez les données des 200 joueurs répertoriés par l'ordinateur. Vous pouvez aussi régler la texture des stades et les conditions météo: jouer sur l'herbe ou sur du synthétique, régler le niveau d'humidité et la présence ou non du vent. Les tonnes de menus de FPSF permettent vraiment des réglages très précis. Le manuel fourni avec le jeu est très intéressant et vous en apprendra beaucoup si vous n'êtes pas un spécialiste du football américain. Mais tout comme le jeu, il est loin d'être simple et intuitif, vous devrez y aller par petites doses et lire tranquillement pour apprendre progressivement. Choisissez votre équipe, regardez tous les joueurs qui la composent et prenez le rôle du coach, d'un ou des joueurs, ou même tous les rôles. Etre balancé au coeur de l'action dans la peau d'un joueur est tout à fait éclatant mais, bientôt, vous en voudrez plus et vous souhaiterez prendre part à tout ce qui se passe sur le terrain. Même les écrans statistiques offrent des possibilités, transférer les joueurs, en acheter, choisir ses remplaçants. Vous pouvez vous lancer dans un match isolé ou participer à une saison compète dans les ligues les plus difficiles du monde.

Si vous mettez de côté tous les mouvements disponibles ainsi que la possibilité de régler vos propres tactiques de jeu et les voir s'exécuter en match, il reste encore des tonnes de spécifications qui rendent FPSF exemplaire.

Les graphismes et tous les aspects visuels du jeu sont tout à fait surprenants. Ici, pas de petits points symbolisant les joueurs, mais de véritables sprites de grande taille qui ont été digitalisés puis retouchés. Même l'arbitre apparaît dans des fenêtres, digitalisées et disposant de 24 animations différentes. Les écrans supplémentaires, comme le tirage au sort de départ du jeu avec le lancer de la pièce pour le pile ou face traditionnel, sont aussi composés de digitalisations et d'animations, apportant de sacrées doses de réalisme à FPSF. L'écran de réglage affiche vos joueurs en grand et vous pouvez leur donner un nom, changer leur couleur etc... Une fois sur le terrain, vous serez envoûté par les couleurs pétantes du sol ainsi que par les joueurs qui paraissent physiquement présents. Il est possible de regarder l'action sous 9 angles différents, par simple pression d'une touche du clavier, ou bien d'entrer dans le mode ralenti pour admirer une action qui vient d'être réalisée. Si vous lancez le jeu et que vous opposez l'ordinateur à lui-même, vous aurez l'impression que votre ordinateur n'est qu'une télé qui retransmet un match. L'aérodynamique et les mouvements de la balle sont réalises, tout comme les mouvements des joueurs. Techniquement, FPSF assure énormément, avec une qualité et une rapidité d'animation rares, et ses écrans d'1.8 mega compressé. La liste des possibilités du jeu est interminable, permettant, par exemple, de regarder le développement de la carrière d'un joueur, ou de retourner plusieurs saisons en arrière pour admirer les performances d'un autre joueur. Côté contrôle, là aussi, FPSF est exemplaire grâce à ses menus clairs et son maniement des joueurs tout à fait simple. Ce jeu est l'idéal pour tous les fans de football américain ou pour ceux qui commencent à s'y intéresser par les retransmissions télé et qui veulent en savoir plus.

DEREK DELA FUENTE/SEB

ue fois que l'arbitre intervient, une fenêtre che au centre de l'écran, le bonhomme rayé rait et s'agite pour râler, exécutant les gestes entaires qui caractérisent la faute.

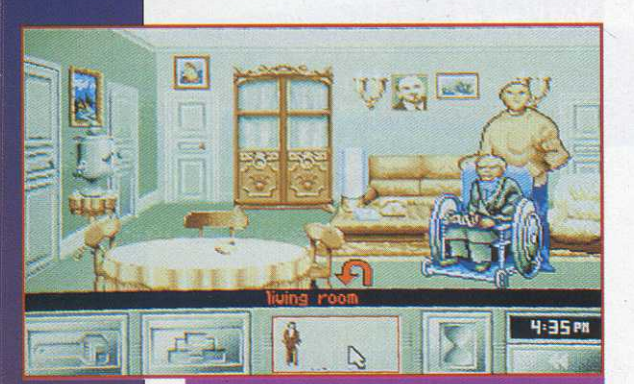


Quand l'action s'arrête parce qu'un joueur vient dêtre plaqué, l'ordinateur affiche un commentaire retraçant le déroulement des évènements.



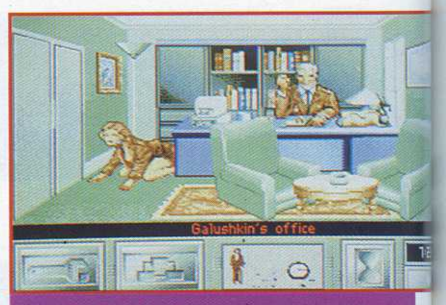
KGB





Les graphismes des lieux prennent une très grande partie de l'écran, ce qui est très agréable. Vous n'avez plus qu'à promener votre curseur pour cliquer de-ci, de-là («Chimères, de ci de là») et chasser l'indice en bon lieutenant du KGB que vous êtes.

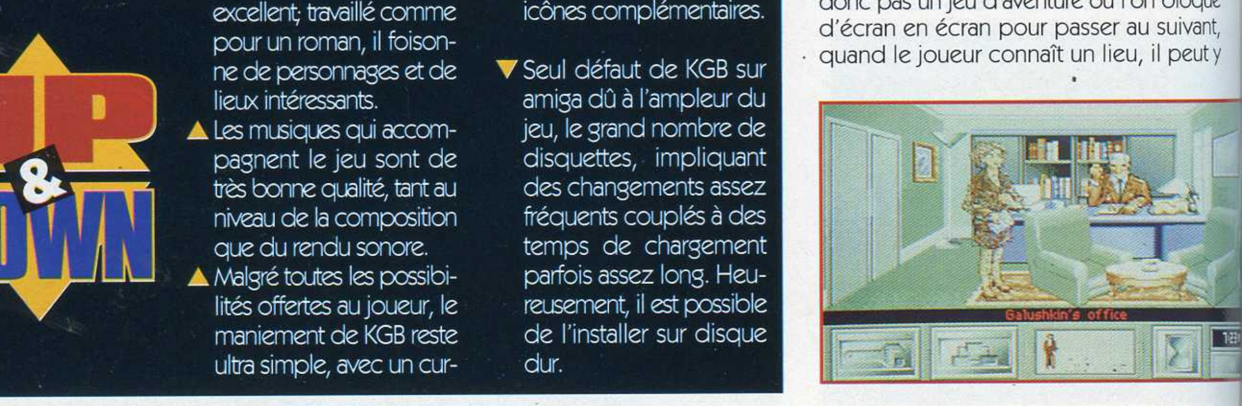
Maksim Mikhailovich, lieutenant du KGB au département P, section spécialisée dans la lutte contre la corruption. En ces temps troublés, nous sommes en 1991, avec le virage pris par la politique de Gorbatchev qui tente d'ouvrir son pays à la privatisation et à la libre entreprise, l'agitation de la population a parfois des remous bien néfastes. Toute jeune recrue dans les bras tentaculaires du KGB, vous êtes envoyé sur votre première mission: le cadavre d'un certain Pyotr Denisovich Golitsin a été retrouvé flottant dans la Volga, plus mort que mort. L'homme étant un ancien du KGB, vos chefs veulent donc que vous prouviez à la milice que cette affaire n'a rien à voir avec votre administration, pour éviter que des inspecteurs ne viennent fouiller et mettre leur nez n'importe où.
Le défunt était un pionnier, il venait de s'installer à son compte comme vague homme d'affaire visant l'importation de produits américains ou d'on ne sait trop quoi. Apparemment, il était mêlé dans une embrouille qui lui a coûté la vie. Très vite, après un passage dans le bureau de Pyotr et après l'interrogatoire de sa sœur, vous constatez que les choses sont loin d'êtres claires et que l'enquête demande sûrement à être approfondie. Impression confirmée par vos supérieurs qui regardent d'un mauvais œil les découvertes que vous avez faites chez Pyotr; malheureusement, comme vous avez eu vent du début de l'affaire, ils sont obligés de vous laisser les rênes pour la suite. Dans la peau du lieutenant du KGB, vous allez donc bientôt partir dans les rues de Moscou, vous rencontrerez toutes sortes d'individus plus ou moins louches, vous essaierez d'infiltrer un Club de ventes et d'échanges de produits du marché noir, puis vous serez amené à voyager et à quitter la ville. Cette enquête, qui démarre avec un cadavre, risque bien d'en amener d'autres; vous vous apercevrez aussi avec effroi que l'avenir de la nation est peut-être en danger.
Jeu d'aventure à structure de base très classique, écran fixe, recherche d'indices, KGB n'en est pas moins un très bon jeu, prenant, envoûtant, au scénario intéressant et plein de rebondissements. Les graphismes des décors sont extrêmement riches, chaque pièce est bourrée de détails, d'objets à manipuler ou de personnages avec qui dialoguer. Pour plus de réalisme, le joueur est laissé libre de ses mouvements; KGB n'est donc pas un jeu d'aventure où l'on bloque d'écran en écran pour passer au suivant, quand le joueur connaît un lieu, il peut y



Le colonel Galushkin, un ancien ami de vos parents disparus, s'occupera de vous envoyer dans ce qui deviendra votre véritable première mission importante. Sa secrétaire, à genoux sur la moquette, ne cherche pas ses lunettes, elle n'en porte pas. Elle rampe, elle sort de dessous le bureau de son patron. Mais mon Dieu, que pouvait-elle bien faire ?



A l'aide de l'icône qui se trouve en bas de l'écran, vous pouvez accéder à tout moment à l'écran d'inventaire. Prenez, posez, utilisez les objets que vous possédez, cliquez dessus et glissez-les sur d'autres objets pour les combiner, ou encore pour les donner à d'autres personnages.



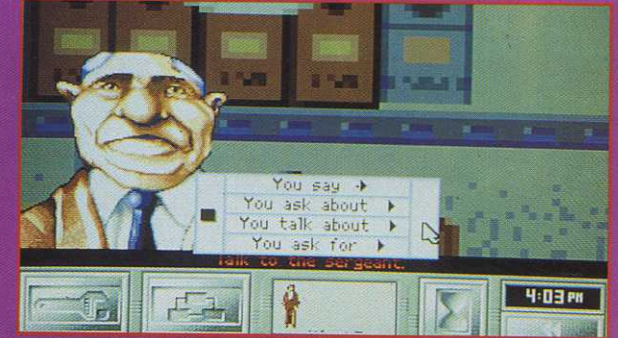
▲ Le scénario de KGB est excellent; travaillé comme pour un roman, il foisonne de personnages et de lieux intéressants.

▲ Les musiques qui accompagnent le jeu sont de très bonne qualité, tant au niveau de la composition que du rendu sonore.

▲ Malgré toutes les possibilités offertes au joueur, le maniement de KGB reste ultra simple, avec un curseur unique et quelques icônes complémentaires.

▼ Seul défaut de KGB sur amiga dû à l'ampleur du jeu, le grand nombre de disquettes, impliquant des changements assez fréquents couplés à des temps de chargement parfois assez long. Heureusement, il est possible de l'installer sur disque dur.





Si vous voulez discuter avec un personnage présent à l'écran, il suffit de cliquer sur son visage avec le curseur, votre interlocuteur apparaît alors en grand à l'écran ainsi qu'un menu de dialogues. Il ne reste plus qu'à choisir les phrases que vous voulez balancer pour que le personnage vous réponde à l'écran.

revenir à sa guise.

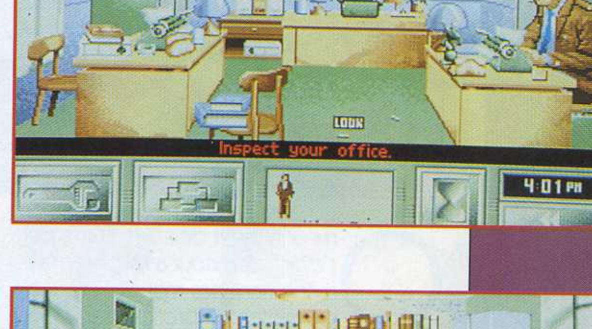
Les dialogues avec les personnages sont d'une importance primordiale et sont marqués par un effet visuel renforçant l'ambiance de KGB. Quand vous entamez une discussion, votre interlocuteur s'affiche en grand à l'écran, tandis que des animations sur les yeux et la bouche lui donnent vie. Les graphismes sont magnifiques, assez loin de la plupart des productions en matière de jeux videos, mais constituant de véritables créations artistiques.

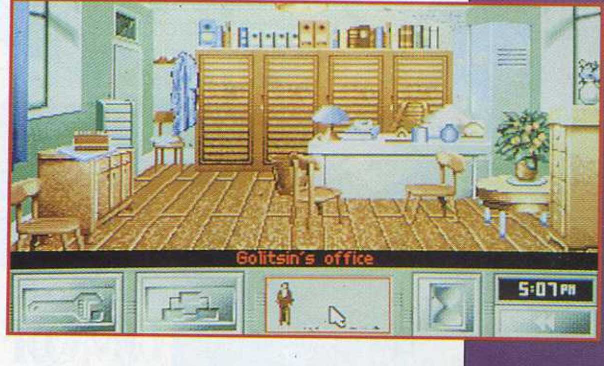
Côté maniabilité, rien à redire, tout est simplifié au maximum pour que le joueur soit emporté dans l'histoire sans qu'il ait à se prendre la tête avec les commandes ou avec de quelconques manipulations. Le joueur déplace un curseur unique qui change de fonction selon ce que vous pointez: sur une porte, il permet de changer de pièce; sur un placard, il permet de fouiller et, sur un objet, il permet de prendre. Il est, bien sûr, possible de bloquer le curseur dans une fonction spéciale pour les manipulations particulières. En bas de l'écran, diverses indications sont là pour aider le joueur: l'heure est affichée, une icône sert à définir les éléments de réglages (son, contrôle, sauvegarde), une autre donne accès à une carte réactualisée automatiquement par l'ordinateur, ce qui permet de mieux voir les liens entre les lieux; enfin, une dernière affiche votre inventaire et permet les manipulations avec les objets que vous possédez. Par exemple, pour mettre des piles dans un magnétophone, il suffit de les prendre, de les glisser dessus et le programme comprend aussitôt ce que vous voulez faire.



Il y avait bien longtemps qu'un jeu d'aventure réellement passionnant, avec un scénario réfléchi et complet, n'était pas tombé dans les mains des joueurs que nous sommes. KGB réserve un nombre d'heures de jeu tout à fait honorable, avec ses énigmes imbriquées dans tous les sens, ses tonnes de lieux et tous les personnages qui évoluent dans son monde. L'ambiance du jeu y est toute particulière, bien loin de la plupart des productions superficielles aux thèmes archi-classiques que nous avons l'habitude de voir. La vision de la Russie ressentie quand on joue à KGB, colle à la réalité sans nous balancer des clichés énervants plein la tête.

SEB



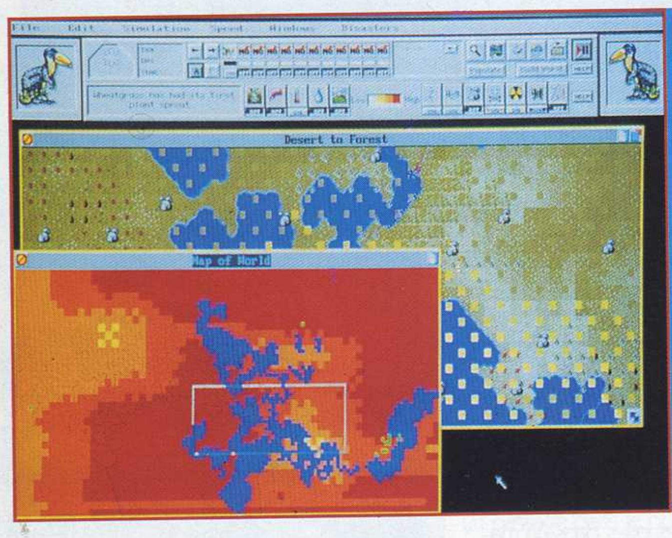








SIMLIFE



MEGASTAR joystick

L'écran, proche de celui de SimEarth, cache de nombreuses trouvailles, telle l'option qui permet par exemple de passer d'un menu à l'autre en cliquant sur le haut de la fenêtre sur une icône switch.

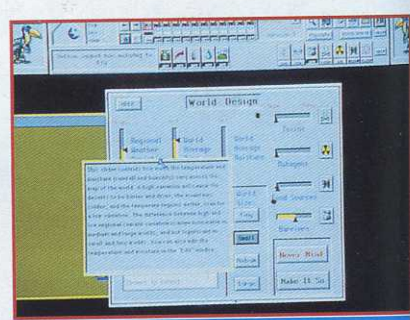
On connaissait déjà Sim Earth, qui s'attachait surtout à l'aspect environnement des mondes créés et permettait de prendre quelques cours d'écologie. Avec Simlife, on franchit un pas de plus dans la simulation. En effet, ce jeu (en est-ce encore un?) offre au joueur l'opportunité de gérer la vie de façon très précise. On peut dire qu'il s'agit d'un SimEarth amélioré ou plutôt, pour être plus précis, que SimEarth était un cours de formation destiné à proffiter plus tard de ce logiciel. Même si l'on retrouve ici les notions de climatologie de Simearth, le but de la manœuvre est "d'aider" les espèces à survivre et à évoluer sur une planète qui elle, se débrouille à peu près sans vous ou du moins permet au joueur déjà fort occupé de s'en désintéresser.

Bien que le logiciel ne tourne pas sous Windows, les nombreuses fenêtres dont la taille est réglable font illusion.

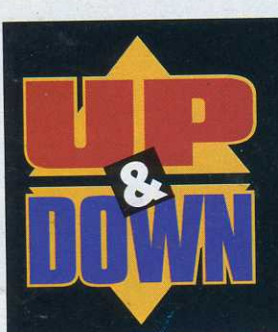
En fait, il est complètement possible d'agir sur le climat et l'environnement de façon très précise mais comme le jeu est monstrueusement complexe, on laisse en général la machine s'en accomoder. Que celà ne vous empêche pas de lancer de temps en temps un petit tremblement de terre ou une comète, histoire de montrer à vos créatures qui est le maître, non mais.
En début de partie, après avoir créé le monde en donnant au logiciel les différentes données dont il a besoin pour générer la carte (rapport montagne/eau, richesse de l'humus, climat, humidité) ou laissé la machine générer un monde aléatoire, on se retrouve sur une planète prête à fêter dignement l'apparition de la vie. C'est là que les choses se compliquent car dans Simlife, il va falloir sans cesse surveiller la progression des espèces: si l'on crée des plantes, il faudra qu'elles puissent se reproduire sans tout envahir; si l'on crée des animaux, il faudra qu'ils puissent évoluer sans manger les plantes, ou du moins sans tout manger. Par exemple, ces putains de lamas vous transforment une forêt en un désert en moins de temps qu'il n'en faut pour tailler une haie à la tronçonneuse.

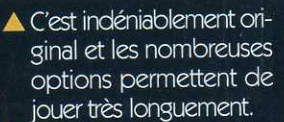
Parallèlement, il faudra veiller à ce qu'aucune espèce ne prenne le pas sur les autres puisque ce qui fait le charme (et la composante fondamentale) de la vie, c'est la diversité (qui se compte en nombre de points, le but du jeu étant d'avoir le score le plus haut).
On pourra donc modifier directement les attributs génétiques des espèces, par groupe ou une par une en réglant des dizaines de parramètres: pourcentage mâles/femelles; temps et type de la gestation; transmission des caractéristiques de l'espèce, croisements, dérive génétique, adaptabilité, etc. Afin de s'y retrouver, un éditeur permet de dessiner les icônes des epèces que l'on a inventé. Mieux encore, des menus rapides permettent de mettre la vie selon différents critères: partout (et dans ce cas les poissons sur terre et les insectes dans l'eau sont très mal), ou au contraire en affinant. Histoire de s'y retrouver, on peut aussi changer les couleurs des créatures afin de voir d'un seul coup d'oeil leur progression sur la carte.Comme dans SimEarth, il est possible de jouer en mode expérimentation ou au contraire de jouer un scénario prédéfini. Les commandes, complexes mais très claires, disposent toutes d'un mode "Help" et comme c'est le cas chez Maxis, le jeu comporte un fichier de démo interactive qui permet de se familiariser avec le gros des commandes. Côté affichage, c'est du grand art et le mode haute résolution permet de profiter d'un seul coup d'oeil de nombreuses informations et menus. La bande son, absolument nulle, est très décevante pour un jeu de cette qualité mais franchement, c'est tellement complexe qu'un peu de silence est bienvenu.

MOULINEX

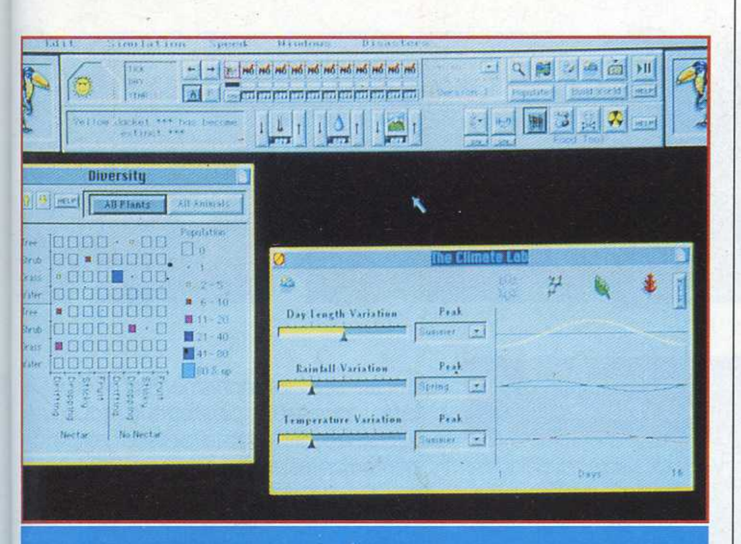


Le mode "Help" apparaît généralement sous forme de texte ou bien, comme ici, en légende. Il sera nécessaire de posséder un super écran pour profiter de tout ça ou du moins de le nettoyer.





▲ C'est indéniablement original et les nombreuses options permettent de jouer très longuement.
▲ L'aide en ligne, rendue nécessaire par la complexité du jeu, est très complète.
▲ Le graphisme haute résolution rend cette version aussi fine que celle sur Macintosh.
▼ Une fois de plus chez Maxis, la musique est une catastrophe et les bruitages, guère meilleurs, n'apportent pas grand chose, même s'ils sont censés renseigner le joueur.



Ce fameux menu vous donnera la possibilité de jouer avec le code génétique des espèces. Je ne vous cellerai pas plus longtemps que s'amuser à trifouiller la chaîne d'ADN et expérimenter les joies du cariotype nécessitent un minimum de connaissance. Profitez-en pour relire "Le Hasard et la Necessité".



Croissez, multipliez et barrez-vous. C'est ce que mes oiseaux mammifères à corps de poisson ont fait avec un certain succès, ma foi.





DAUGHTER



Voici l'un des trop rares écrans vraiment surnaturel.

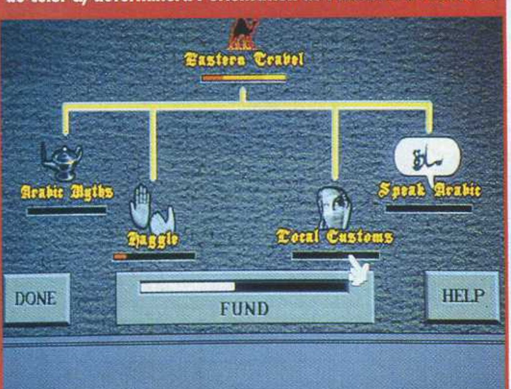
Après l'excellentissime Alone in the Dark, Daughter of Serpents permet de retrouver l'ambiance glauque des romans de H.P. Lovecraft, une fois de plus à l'honneur avec un nouveau jeu lui étant consacré. Si certains membres de l'équipe n'étaient pas des récidivistes (The Hound of Shadow, paru il y a quelques années sur Atari ST chez Electronic Arts), on pourrait presque croire, voyant ce déferlement, que l'oeuvre de H.P. vient de tomber dans le domaine public. Voilà pour les bonnes nouvelles car la suite est, hélas, beaucoup moins réjouissante. En effet, le jeu, censé bénéficier d'un "nouveau" concept com-me on nous en pond chaque mois depuis que le jeu micro existe, est relativement décevant. Signos, pour Scripted Interractive Graphic Novel Operating System, autour duquel est articulé l'aventure, est de ces idées qui, une fois concrétisées, s'avèrent être totalement dénuées d'intérêt. Signos n'est qu'un nom de plus pour décrire ce qui existe déjà depuis une éternité: le roman interactif. Et encore faut-il être prudent en utilisant ce terme: le fait qu'un jeu soit interactif est la moindre des choses, mais qu'il soit inspiré d'un roman n'en fait pas pour autant un roman interactif; tout au plus, un sophisme. Bref. A la base, l'idée consistait à permettre au joueur de découvrir, suivant le personnage qu'il incarne, plusieurs aventures différentes ayant pour thème commun Lovecraft, Alexandrie et une mystérieuse secte.

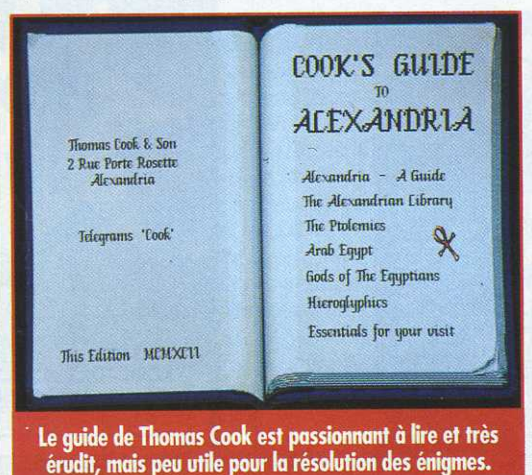
Centre névralgique, cet écran permet d'utiliser les objets portés et sur le côté, d'accéder à quelques jolies mais fort peu utiles options, tels le carnet de notes et le guide de Cook, intéressants d'un point de vue culturel mais peu utiles pour résoudre les histoires.

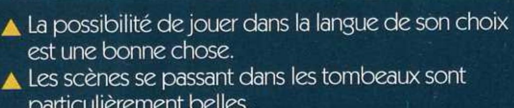


Manque de chance, s'il est effectivement possible de suivre plusieurs enquêtes différentes dans le jeu, le résultat est peu intéressant en pratique. D'une part, les histoires proposées sont beaucoup trop simples (j'ai résolu une première aventure en quatre heures et, l'habitude aidant, les deux suivantes en 1 heure chrono !) D'autre part, le graphisme reste strictement identique quelle que soit l'histoire. C'est dommage car dans les jeux sur ordinateur, la carotte qui fait avancer l'aventurier, c'est la promesse de découvrir un nouvel écran, et non pas un écran déjà vu dans une aventure précédente, rattaché à une description différente. C'est d'autant plus bête que grosso-modo, les aventures se déroulent de façons très proches (dans un cas, il faut innocenter une personne; dans un autre, prouver sa culpabilité mais, de toute façon, agir de la même manière pour arriver à ses fins). En pratique, on va donc d'un lieu à un

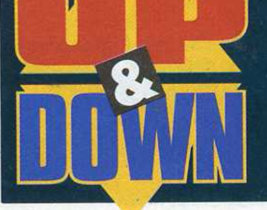
Le choix d'un personnage "tout fait" ou la configuration de celui-ci, déterminera l'orientation de l'histoire à résoudre.







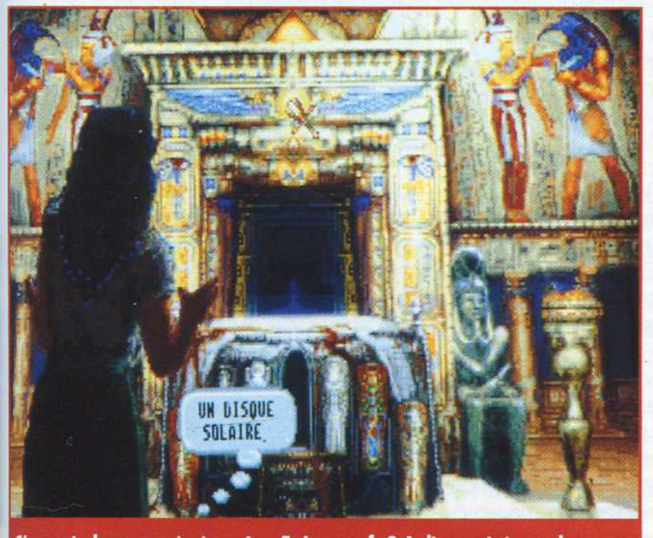
Le guide de Thomas Cook est passionnant à lire et très érudit, mais peu utile pour la résolution des énigmes.



- ▲ La possibilité de jouer dans la langue de son choix est une bonne chose.
- ▲ Les scènes se passant dans les tombeaux sont particulièrement belles.
- ▲ L'auto-configuration des cartes sons est bien pratique.
- ▲ Les icônes et "menus" divers sont très esthétiques comme, du reste, l'ensemble du jeu.
- ▼ Le jeu est beaucoup trop facile et trop court.
- ▼ Il n'y a pas assez d'écrans différents.
- ▼ La musique est sans saveur ni odeur et les bruitages trop discrets.
- ▼ Le côté Lovecraft semble avoir été oublié en chemin.
- ▼ Le jeu est totalement incompatible avec Smartdrive, ce qui oblige à modifier les fichiers de config à la main.

OF SERPENTS

autre, et le jeu consiste surtout à cliquer sur les options apparaissant d'une couleur différente dans les bulles de dialogues, car côté énigme, c'est d'une simplicité redoutable, du genre: je trouve une trappe, je trouve une corde près de la trappe mais lorsque je clique sur cette dernière, on me dit qu'il faudrait trouver un moyen sûr de descendre. Je me demande bien ce que je dois faire de cette de corde et de cette trappe? Peut-être l'attacher à la colonne qui est là, par chance, en cliquant dessus ?



C'est très beau et très égyptien. Et Lovecraft ? A dire vrai, à part la mention de l'ouvrage Vermiis Mystery et de Nyarlatothep, le maître n'est là que pour l'inspiration. Son souffle glacé est fort lointain...

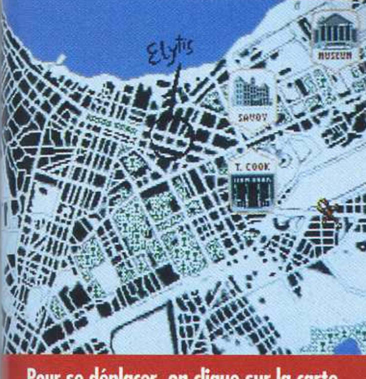
Autre problème, le jeu semble être l'un de ces "faux" jeux qui sévissent parfois (cf: Castle 2): on dispose de nombreuses options fort flatteuses, mais quoi que l'on fasse, le déroulement des évènements semble être le même: les rares fois où il est vraiment crucial pour le joueur de choisir une option plutôt qu'une autre, il se la voit proposer deux fois. C'est d'autant plus embêtant que Daughter est un bien beau jeu, propre à remporter une super note dans un journal ou un autre, pour peu que le testeur ait eu un moment de faiblesse (comme par exemple dans le cas de Mantis, seulement salué à son juste manque de valeur par moi-même et la presse anglaise). Entendez par là qu'une



En début de partie, une présentation animée montre une scène se passant à votre descente de bateau: un passager est assassiné sous vos yeux. Lorsque la police tue le criminel, ce dernier se transforme en serpent.

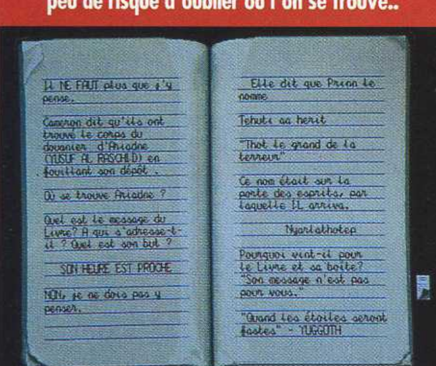
fois décompacté, le logiciel tient sur 15 bons Mo; que le menu d'installation propose de jouer dans la langue de son choix; que le jeu est particulièrement bien fini (icônes, menus) et que le graphisme, superbe, tire partie à merveille de l'ambiance Egypte Ancienne de l'histoire, mais qu'il est dommage que la musique soit sans parti pris. Pour finir sur une note positive parce que je suis un bon gars, disons que Daughter of Serpents est un beau jeu à réserver aux débutants. Du reste, la présence dans le packaging d'un mini jeu de rôle (à jouer avec des dés) me conforte dans cette idée. **Moulinex**

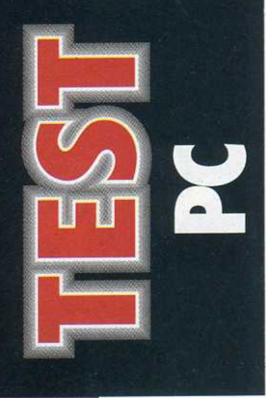




Pour se déplacer, on clique sur la carte. Même s'il y a parfois plusieurs écrans par destination, la résolution de 3 aventures ne m'a fait découvrir que 9 sites différents.

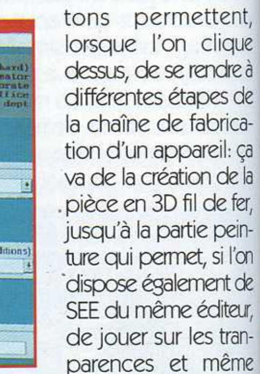
Au fur et à mesure de votre progression, le carnet de notes se remplit tout seul. Bonne idée, mais comme les "différentes" histoires sont linéaires, peu de risque d'oublier où l'on se trouve..



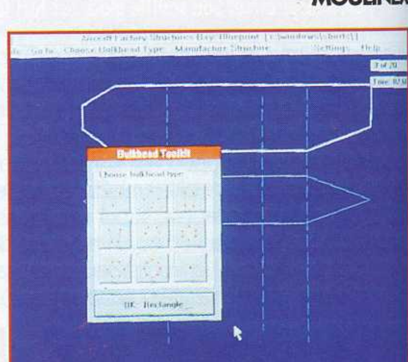


AIRCRAFT AND ADVENTURE FACTORY

Jusqu'à présent, le module de création d'appareil livré avec Designer, ne permettait pas vraiment de modifier les avions, du moins visuellement. En pratique, seule la façon dont l'appareil réagissait en vol permettait de se rendre compte de la différence. Avec ce nouveau produit venant enrichir une gamme déjà fort étendue, Mallard permet de voler sur des appareils maison, qu'il est possible de construire de A à Z, de la conception à la réalisation. Aircraft and Adventure Factory que nous appellerons AAF, peut vous permettre également de créer des aventures comportant des messages radio. Voilà pour la théorie car la pratique est beaucoup moins amusante. C'est même franchement pénible à utiliser. Certes, Flight Simulator n'est pas simple mais, au moins, il est cohérent et après deux ou trois heures de vol en compagnie de la documentation, on s'en sort très bien. Avec AAF, c'est tout différent car le logiciel, en dépit d'une présentation agréable (nécessite impérativement Windows) laissant penser que l'on se trouve en présence d'un produit convivial qui s'utilise à grands coups de clics, s'avère être d'une conception étrange. Avant de revenir à la conception d'appareils, débarrassons-nous du module de création d'aventure, sans doute la partie la moins intéressante du lot. En théorie, ce module permet de créer des aventures "multimédia" disposant de sons au format ".VOC" qu'il est possible d'assigner à des événements précis: passage de coordonnées, approche de tel ou tel aéroport, etc. Bref, nous n'avons que l'embarras du choix mais manque de chance, la mise en application de tout cela n'est pas particulièrement folichonne. D'une part, les digitalisations .VOC ne courent pas les rues et, à moins que vous ne puissiez enregistrer de véritables messages radio, il faudra bricoler vous-même les fichiers existants. D'autre part, et là on aborde un aspect particulièrement peu réjouissant du produit, il faudra, pour créer les aventures, vous (re)mettre au BASIC car ces dernières nécessitent pour cela que l'on utilise un langage spécifique à AAF rappelant le QBASIC fourni avec MSDOS. En pratique, il faudra donc programmer l'aventure ligne par ligne du genre "if "Condition" then "Commande". Bref, à moins que vous ne vouliez vous plonger à tout prix dans l'univers impitoyable de la programmation et retrouver les "endif", les "on a goto "et autres "next", laissez tomber. Au moins aussi complexe mais pour un résultat plus intéressant, la partie création d'avion se compose d'un menu principal agencé comme une usine: sur une image représentant des hangars, des boutons permettent, lorsque l'on clique dessus, de se rendre à différentes étapes de la chaîne de fabrication d'un appareil: ça va de la création de la pièce en 3D fil de fer, jusqu'à la partie peinture qui permet, si l'on dispose également de SEE du même éditeur, de jouer sur les tranparences et même d'assigner des couleurs différentes à une même surface, suivant, par exemple, l'heure de la journée. Comme on le voit, c'est très puissant mais hélas, la création d'un appareil en partant de zéro est particulièrement ardue. Dessiner une pièce nécessite des connaissances aussi bien en dessin industriel qu'en aéronautique. En pratique, pour créer un appareil, il vaut mieux partir d'un avion fourni avec AAF mais malheureusement, c'est aussi tristouille car seuls trois engins sont disponibles. On aura compris que ce programme puissant est réservé a ceux qui utilisent exclusivement leur PC pour jouer à Flight Simulator les jours où il fait trop mauvais pour voler.



MOULINEX



EDITEUR : MALLARD
SUR PC

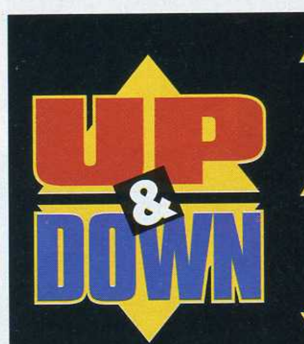
SIMULATEUR — NOTICE VF : 18 — 10 MO — OUI — 1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	08
INTERET	13
ORIGINALITÉ	16

60%

- ■ S.BLASTER
- ☐ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ☐ SOUND SOURCE
- ■ COVOX
- ☐ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ■
- VGA ■
- SVGA ☐



▲ Ouf! Il est enfin possible (en étant patient) de dessiner des appareils cohérents pour Flight Simulator.

▲ La possibilité de lancer FS directement depuis ce logiciel est une bonne idée.

▼ Les avions proposés en exemple sont trop peu nombreux (3 appareils).

▼ Bien qu'utilisant la souris, l'ergonomie de ce logiciel est redoutablement mal foutue.

▼ Pour dessiner un appareil en partant de zéro, il faut quasiment être spécialiste du dessin industriel. Beuh... que de mauvais souvenirs.

DALEK ATTACK

Dalek Attack reprend les personnages de la série Dr. Who, série culte en Angleterre diffusée dans les années 70 et 80. On peut comparer le phénomène Dr Who au phénomène Star Trek, même ringardise apparente et pourtant des fans ultra-accros dans le monde entier, des magazines, des pin's, des fan-clubs et des tonnes de gens qui seraient prêts à tout pour ne pas manquer un épisode.
Le héros du jeu est le Dr. Who lui-même qui se déplacera avec son vaisseau si particulier, une borne d'appel de police volante. Le Dr. Who peut se déplacer à travers les dimensions de l'espace et du temps, c'est ainsi qu'il interviendra en 2254, date à laquelle le jeu débute. Le Dr. Who a aussi la capacité de se transformer, de changer d'apparence, ce qu'il fera de temps en temps dans le jeu puisque le joueur dirigera 3 docteurs différents. Enfin, différents pour un véritable fan de la série à l'oeil aiguisé, nous n'avons pas vu de changements vraiment importants.
Nous sommes en 2254, donc, et la Terre vient d'être envahie par ces saloperies de Daleks qui ont traversé l'univers pour venir nous marcher sur les pompes. L'empereur Dalek n'a pas lésiné sur les moyens et il nous a envoyé ses monstres et ses mutants les plus hideux ainsi que toute une série de dinosaures sortis d'on ne sait où dressés pour le servir. Les fans de Dr. Who, il ne doit pas y en avoir des tonnes en France, seront là encore charmés, tous ces monstres faisaient la joie des téléspectateurs, leur ringardise n'avait d'égale que leur laideur.
Le Dr. Who devra exterminer les Daleks qui ont pris possession de quatre des principales capitales mondiales: Londres, Paris, New-York et Tokyo. Le jeu démarre dans les égoûts, le Dr. Who bien installé dans son vaisseau de cinglé fonce droit devant lui sur fond de scrolling latéral, tirant sur tout ce qui bouge. Enfin, sur les quelques sprites qui apparaissent devant lui. De temps en temps de pauvres humains sont retenus prisonniers par des créatures globesques, tirez-leur dessus pour les délivrer, mais attention de ne pas tuer le captif dans le même élan. A la fin du tableau des égoûts vous devrez cartonner un monstre style serpent du Loch Ness, mais à deux têtes. Ensuite c'est le premier voyage pour Londres, Dr. Who débarque et se balade dans les rues chassant le Dalek en pro du massacre qu'il est. Il rencontrera des robots, des mutants, tout un tas de sales bestioles venues de l'espace que vous vous ferez un plaisir de zapper. Malheureusement eux aussi sont armés, et à partir du troisième niveau les choses se compliquent méchamment.
L'action n'est pas délirante, contrairement à l'étape d'introduction il n'y a pas de scrolling continu, quelques ennemis attendent que vous approchiez pour vous tirer dessus, d'autres plus téméraires viennent jusqu'à vous. Dr. Who peut sauter, tirer, s'accrocher sur des plates-formes, sur des rebords de fenêtres et bien sûr se déplacer dans tous les sens.
Rien de bien extraordinaire dans Dalek Attack, pas de performances techniques, pas de graphismes fracassants, pas de scénario à mourir de bonheur, une action peu fournie et répétitive. Par contre la maniabilité du personnage est bonne et du coup on prend du plaisir, pendant un temps, à frapper sur les envahisseurs.

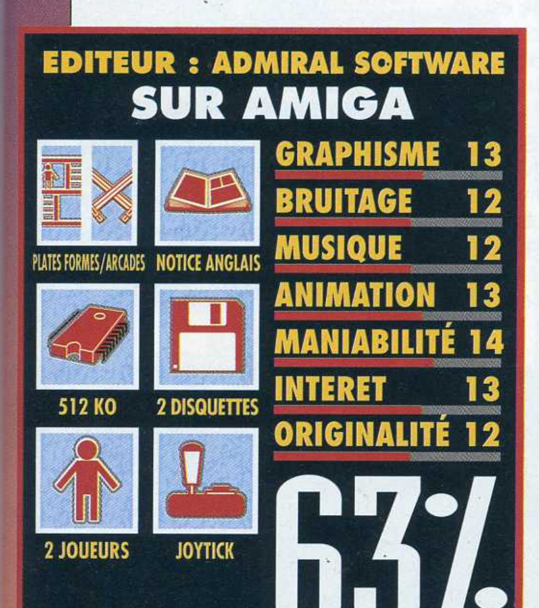
SEB.

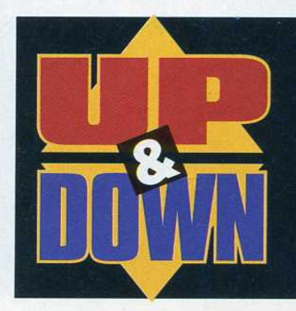
A la fin de la séquence d'introduction, à la fin du premier niveau en fait, vous devrez affronter un monstre à deux têtes dans les égouts. A bord de son vaisseau ridicule Dr. Who s'en sort tout de même pas mal.

Ah, Londres, les bus de deux étages, les cabines si typiques (et introuvables maintenant) et aussi les extra-terrestres qui viennent vous tirer dessus. Heureusement vous êtes armé d'un laser qui tire en rafales capable d'en décapsuler plus d'un.

L'introduction du jeu est composée d'images à la manière de la bande dessinée et de textes en anglais qui résument la situation.



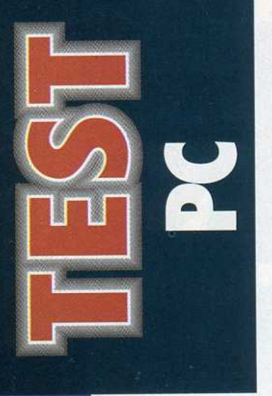




▲ Pas de point positif marquant, ou peut-être la maniabilité, et encore, elle est normale. Non, le thème peut intéresser les véritables fans de Dr. Who, mais je ne sais pas si cela concerne plus de 5 personnes en France.

▼ Les scrollings ne sont pas monstrueusement fluides, ça, on peut pas dire, ça clignote un peu même.

▼ L'action est peu fournie, il n'y a pas assez d'ennemis à l'écran.



STAR LEGION



C'est bien joli d'envoyer des appareils sur une planète, mais encore faut-il que vos sinistres soldats puissent en sortir afin d'aller égorger les fils et les compagnes des habitants. C'est là que ça se passe.



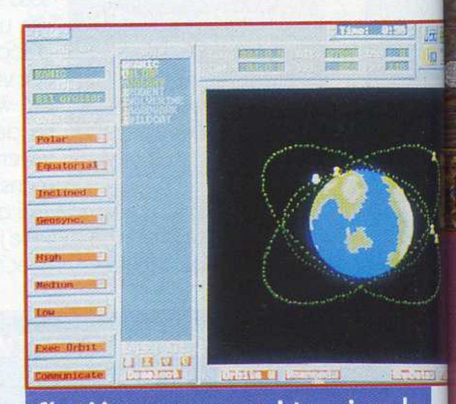
Ce panneau de contrôle vous permet de préparer votre assaut en choisissant la planète à envahir. On y obtient des renseignements fort utiles sur le monde en question: carte, surface, formes de vie, types de défenses, etc. C'est également ici que l'on détermine la cible à bombarder. Mais pourquoi tant de haine?



Huit zones d'invasions sont affichées sur cet écran. On y prend des renseignements sur les opérations en cours et on y donne des ordres.

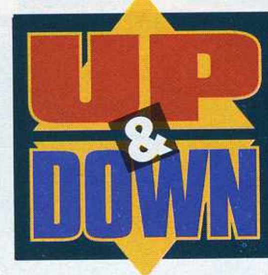
Réalisé par les auteurs de Starfleet dont les premiers possesseurs de ST se souviennent avec un serrement au coeur, Star Legions permet de retrouver une ambiance guerre spatiale beaucoup plus fouillée qu'à l'époque. En effet, cette fois ci, il va s'agir de mener les actions de bout en bout et même plus, puisque huit "opérations" pourront être menées en parallèle. Au commencement, il faut armer ses vaisseaux puis explorer des planètes. On se met donc en orbite et l'on commence à scaner la surface. Lorsqu'une ville, ou un site militaire se trouve dans les parages, on demande alors aux vaisseaux de bombarder. Ensuite, après l'atterrissage, il faut envoyer ses unités mobiles et continuer le travail sur le terrain. Naturellement, chacune de ces actions est à l'initiative du joueur. Voilà pour la base du jeu mais, en réalité, c'est d'une redoutable complexité car tout cela est à multiplier par 8. De ce fait, la partie est un peu alourdie par les multiples écrans de contrôle et d'information, destinés à aider le joueur à s'y retrouver. Heureusement, on peut commencer avec un nombre restreint d'unités et, l'habitude venant, augmenter leur nombre. A noter également qu'un "tutorial" (prise en main) permet de livrer des premiers combats en suivant les instructions du manuel. Techniquement, le logiciel est bien réalisé mais le graphisme est un peu trop coloré. En revanche, l'habillage, lui-même, est relativement clean (menus, boutons de contrôle) et une utilisation intensive de la souris permet de s'y retrouver. Bon plan pour les possesseurs de cartes son compatibles Sounblaster, les messages du quartier général se font de vive voix (le texte défile également à l'écran). Bref, voilà un wargame spatial plutôt bienvenu mais fort complexe.

Moulinex



C'est ici que vous pourrez intervenir sur les vaisseaux en orbite autour d'une planète. On peut choisir la hauteur, l'axe et le sens des révolutions. En réglant différemment plusieurs engins, il est ainsi possible de passer la totalité de la surface au peigne fin.





▲ La possibilité de diriger huit unités et un challenge qui pourra intéresser les joueurs les plus blasés.
▲ Les voix digitalisées rajoutent un aspect réaliste qui fait défaut en raison du stylisme des dessins.
▼ Les dessins, donc, sont beaucoup trop colorés et, il faut bien le dire, assez pataudss.
▼ Du fait de ses immenses possibilités, le jeu tourne très rapidement à la prise de tête.
▼ Les commandes, simples mais nombreuses, nécessitent pas mal d'entraînement de la part du joueur. Ah, que de sang, que de larmes!

PIRACY

L'histoire se déroule dans un royaume lointain dont la géographie, toute particulière, permet au jeu de mériter son nom. En effet, la multitude d'îles que vous allez devoir explorer -une trentaine- permet au jeu de baigner littéralement dans une ambiance "pirate" que Stevenson n'aurait pas reniée. Cela étant, un aspect du jeu qui n'est pas négligeable concerne la magie, très présente en cours de partie. Dans Piracy, vous dirigez 3 personnages principaux. L'équipe -qui ne désorientera pas les joueurs habitués aux jeux de rôles, est composée d'un barbare, d'un lanceur de sorts ainsi que d'un guerrier. Piracy, très proche d'Elite par son côté économique, et de Seven Cities of Gold (ah... c'était le bon temps...)- de par l'aspect exploration maritime, consitue en final en très bon mélange; si l'ensemble n'a rien de révolutionnaire, le logiciel est très agréable et l'on se prend très vite au jeu. En début de partie, après avoir engagé son équipe, on se rend alors au magasin afin d'acheter du frêt. A chaque fois, un seul type de produit peut être embarqué à bord. Le but du jeu est d'acheter le moins cher possible dans un port et de revendre au meilleur cours ailleurs. La chose, qui pourrait tourner à la routine en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, est tempérée par la présence de pirates qui rançonnent, de temps à autre, votre bâtiment. Chaque fois, il faut combattre ou payer. Les combats, de type arcade, sont particulièrement pénibles car le joystick est mal géré. Heureusement, ils sont de courte durée. Lorsqu'on dispose d'assez d'argent, on peut, par la suite, acheter des canons et même d'autres bateaux. Un autre moyen de gagner beaucoup d'argent est d'aller dans les tavernes pour parier. On accède alors à un tableau représentant une sorte de machine à sous moyenâgeuse en bois. On pourrait croire que je ne pense qu'à l'argent mais, en fait, il faut avouer que la fortune est le principal moteur de l'aventure car sans argent, il n'est pas possible de parler aux personnages rencontrés dans les villes, ces derniers étant assez dédaigneux; pas de sous, pas d'informations. Le but final de la partie, retrouver un calice magique destiné à ramener la paix dans la contrée, nécessite que l'on collecte des informations dans les différentes îles. Loin dans la partie, on peut même explorer des souterrains et le jeu prend alors une tournure toute différente, plus proche du jeu de rôle classique, avec monstres et sorts magiques. La musique, superbe, est entraînante et les bruitages, bien que peu nombreux, agréables. A noter que la version finale, qui nécessite 1 Mo de mémoire pour tourner, sera en français à l'écran.

MOULINEX



Les déplacements du bateau se font au joystick sur cet écran. Pour aborder, il suffit de s'approcher d'une île habitée et de poser l'ancre. On se retrouve alors en ville.

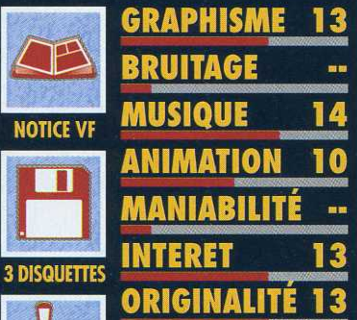


Dans sa version définitive, cette carte affichera vos déplacements et permettra de noter des informations.



Peu locace en raison de votre pauvreté, les habitants pourront être interrogés lorsque l'état de vos finances vous rendra digne d'intérêt à leurs yeux.

EDITEUR : ICE
SUR AMIGA

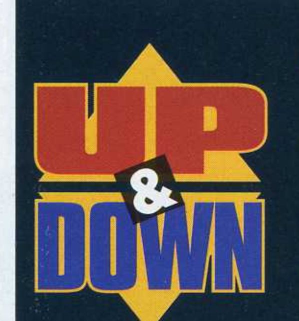



STRATEGIE-AVENTURE · NOTICE VF · 1 MO · 3 DISQUETTES · 1 JOUEUR · JOYSTICK-SOURIS




GRAPHISME	13
BRUITAGE	--
MUSIQUE	14
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	--
INTERET	13
ORIGINALITÉ	13

62%

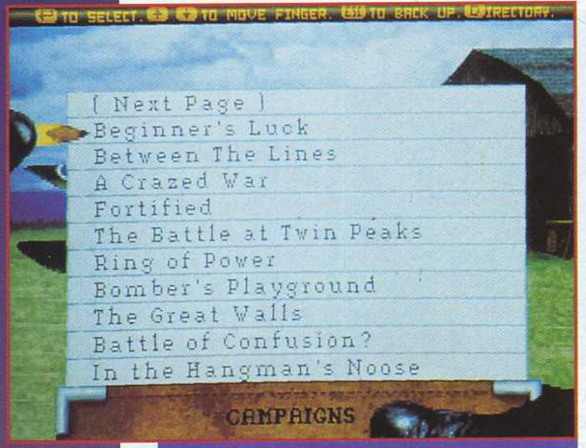


▲ La musique, superbe, accompagne bien vos aventures.
▲ La carte automatique permet de s'y retrouver aisément dans l'ensemble des îles.
▲ L'ensemble est agréable et l'ambiance très évocatrice.

▼ Le graphisme est parfois étrange et semble dessiné à la va vite.
▼ Les bruitages sont trop rares, ce qui est un comble sur Amiga.
▼ Les combats sont relativement pénibles d'autant que le joystick est particulièrement mal géré.



THE ANCIEN



Les missions, très nombreuses, sont également assez progressives et bien dosées.



Pour donner un ordre de mission, il suffit de cliquer sur une base ou un appareil et d'indiquer ensuite la direction ou la destination de l'escadrille.

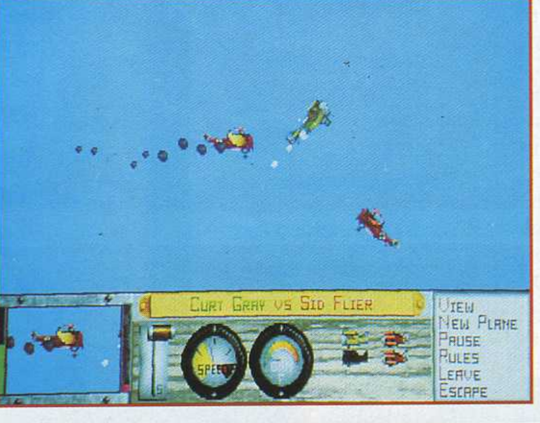
Si les wargames vous ont toujours intéressé et que, jusqu'à présent, vous ne trouviez pas chaussure à votre pied, voici de quoi partir du bon et le prendre. Le pied. Agréable mélange d'arcade et de stratégie, ce nouveau rejeton de la série Ancient Art of War va vous permettre de vous plonger dans l'ambiance très particulière de la guerre 14-18 (16-18, même, puisqu'avion il y a). Disposant d'une présentation excellente, ce jeu, très intuitif, n'en est pas moins passionnant. Bon plan, les missions, fictives, sont au nombre de 40 et, de plus, très évolutives en ce qui concerne leur difficulté. Disposant d'un aspect aussi bien tactique que stratégique, le jeu se déroule, dans son aspect wargame, sur une carte qu'il est possible de faire scroller.

Pour donner un ordre à ses hommes, on clique sur les aéroports. On accède alors à un menu proposant un certain nombre de pilotes répartis en deux groupes: les chasseurs et les bombardiers. En général, les chasseurs sont destinés à protéger les missions de bombardements mais il est également possible de les employer à l'interception d'appareils adverses. Suivant les missions, il faudra détruire tels ou tels objectifs, protéger des villes ou bien, encore, empêcher les troupes ennemies d'avancer en les pilonnant. Une fois que le type et le nombre d'appareils ont été déterminés, il suffit de cliquer sur l'objectif à atteindre et d'indiquer au logiciel le type d'attaque et l'altitude. Tout cela se fait très rapidement, sur des menus extrêmement simples d'emploi. Ensuite, il n'y a plus qu'à assigner d'autres missions et, suivant les déplacements de l'adversaire géré par l'ordinateur, affiner les ordres en détournant, par exemple, des appareils d'un objectif pour leur en assigner un autre afin de parer au plus pressé.

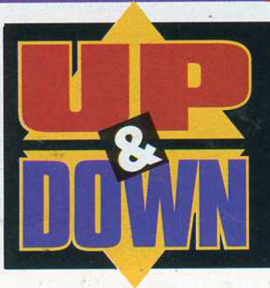
C'est surtout lors des combats que le jeu prend tout son sel puisque ces derniers, traités sur le mode arcade, permettent de participer pleinement à l'action. Certes, les

Lors des missions de bombardements, on survole les cibles mais attention à la DCA.



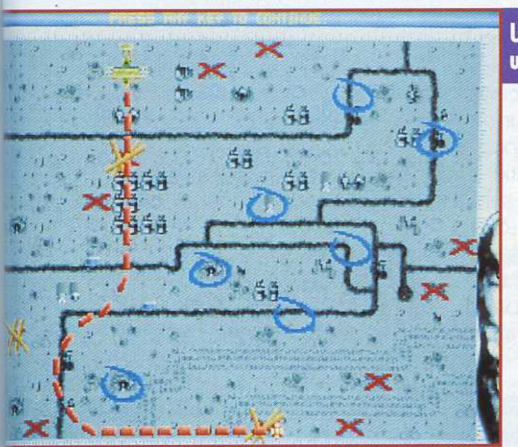


La bataille d'avions est assez amusante en dépit de son aspect arcade pour débiles (c'est redondant, non ?) Lorsque plusieurs appareils sont engagés, on n'en dirige qu'un seul à la fois. Cependant, si l'un d'eux se fait descendre, on prend alors les commandes du suivant.



▲ Voila un jeu original qui permettra aux passionnés de wargames de s'amuser, pour autant qu'ils ne soient pas intégristes.
▲ Les commandes, facilement mémorisables, sont toutes doublées au clavier.
▲ Les inter-écrans bénéficient de superbes images et la présentation générale est d'un bon niveau.
▲ Pour peu que l'on dispose d'une carte de type Soundblaster ou Pro Audio Spectrum, les bruitages digitalisés sont très agréables.
▼ L'animation, qui manque singulièrement de fluidité, gâche un peu l'ensemble.
▼ L'impossibilité de couper le buzzer du PC ("son" par défaut lorsqu'on ne dispose pas de carte) est particulièrement éprouvante pour l'organisme humain.

ART OF WAR IN THE SKIES

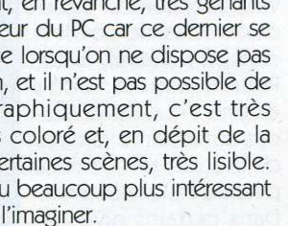




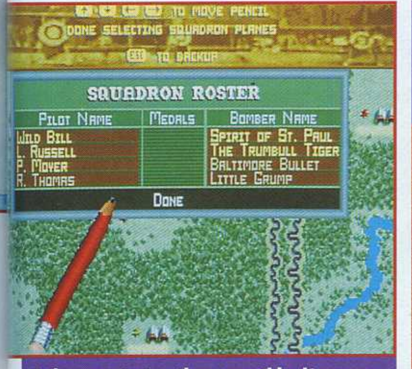
Un simple appui sur la bonne touche permet d'afficher une photo aérienne de la zone de combats.

Lorsqu'un appareil arrive à destination, on peut alors passer en mode arcade ou laisser le logiciel se débrouiller.

spécialistes du wargame vont penser que le ce mélange est particulièrement détonnant mais on se fout de ce que pensent les spécialistes. L'idée force est qu'en participant réellement aux combats, le joueur se mouille et est véritablement concerné par leur évolution. Du reste, les combats, très bien dosés, ne pénaliseront pas les joueurs handicapés du manche. Ancient Art of War oblige, on pourra, en cours de jeu, bénéficier des conseils de Sun Tzu. La gestion de la souris, exemplaire, permet de jouer très rapidement, sans se compliquer la vie, ce qui est relativement rare pour un jeu de type. Les sons, très bienvenus dès lors où l'on dispose d'une carte (Soundblaster ou Pro Audio) sont, en revanche, très gênants sur le haut-parleur du PC car ce dernier se branche d'office lorsqu'on ne dispose pas d'une carte son, et il n'est pas possible de le couper. Graphiquement, c'est très mignon et très coloré et, en dépit de la petitesse de certaines scènes, très lisible. Bref, voilà un jeu beaucoup plus intéressant qu'on aurait pu l'imaginer.



Herman Von Moulinex

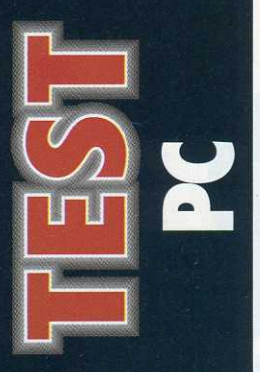


A chaque mission, il est possible d'envoyer un à trois appareils en panachant chasseurs et bombardiers, les premiers étant destinés à protéger les seconds.

Ici, on indique le type de mission (interception, bombardement, etc.) ainsi que l'altitude. Plus bas, on consomme moins de carburant mais l'on risque d'être touché par les tirs de DCA.







THE INCREDI



A droite de l'écran, le joueur va piocher les objets que l'ordinateur lui offre pour le niveau en cours. Ensuite, il suffit de les glisser sur la fenêtre de jeu pour les placer à l'endroit de son choix.

Dynamic prend une direction toute nouvelle avec Incredible Machine; chose intéressante: dans le même temps, Psygnosis sort Bill's Tomato Game que l'on peut classer à peu près dans la même catégorie.

Le but du jeu peut paraître simpliste mais, rapidement, Incredible Machine vous fait exploser la tête à tel point qu'il sera difficile de quitter votre chaise avant d'avoir terminé les 75 niveaux. Avant d'entrer dans chaque niveau, l'ordinateur vous indique le but à atteindre pour résoudre l'énigme qui vous attend. Le premier niveau est très simple, son objectif est de vous familiariser avec les différents éléments présents à l'écran. Vous devez faire passer un ballon de basket dans un trou. Pour cela, vous devez fabriquer une «Incredible Machine». Pour chaque tâche, vous disposez d'un nombre d'objets limité, ces chiffres sont indiqués sur le panneau situé à droite de l'écran. Pour le premier niveau, vous disposez d'une cage avec une souris enfermée à l'intérieur, le tout relié à un moteur, et de quelques poulies. En plaçant le tout aux bonnes positions à l'écran, puis en cliquant sur l'icône start qui démarre la machine, une balle -des hauteurs du niveau- tombera sur la cage; la souris se mettra à courir, déclenchant une réaction en chaîne qui guidera une balle jusqu'au ballon de basket qui tombera alors dans le bon trou.

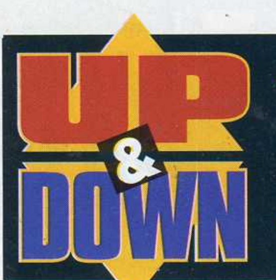
Tout le jeu tourne autour de ce processus; utilisez tous les objets qui sont à votre disposition, dans le bon ordre et aux bons endroits, afin d'atteindre le but fixé en début de niveau. Un autre niveau vous propose de placer des boules de bowling dans un panier en métal. Pour résoudre cette énigme, vous devez placer et retourner la cage de la souris puis relier sa poulie avec une courroie. Dans certains niveaux, des objets sont déjà placés à l'écran; vous ne pouvez les déplacer, ce qui complique grandement le niveau; c'est alors à vous de trouver l'agencement idéal qui les fera entrer dans votre chaîne d'évènements. Parfois, vous trouverez que ces objets sont placés juste à côté de l'endroit où vous voudriez qu'ils soient. Il suffit alors, souvent, d'utiliser une planche pour dévier légèrement une trajectoire, par exemple.

Certaines énigmes sont extrêmement simples, juste une pièce à placer ou une autre à manipuler. Mais il faut le voir, sinon vous tournerez en rond à essayer pendant des heures de placer tous les objets qui sont à votre disposition.

Crever les ballons est loin d'être simple. Trois ballons affichés à l'écran et vous devez les détruire tous les trois pour passer le niveau. Les objets à votre disposition sont les suivants: des ciseaux, un soufflet, deux moteurs (cage+souris) et quelques boules pour activer les moteurs. Ils sont acivés par des switchs; quand une balle les frappe, la souris se réveille et commence à courir dans une roue, ce qui actionne une poulie que vous pouvez relier à une courroie. Il suffit alors de relier le bout de la courroie à un tapis roulant, par exemple. Vous devez



Avant de vous lancer dans un niveau, l'ordinateur décrit rapidement le but que vous devrez atteindre. A partir de cet écran, vous pouvez effectuer divers réglages, choix de la gravité, de la pression d'air, du niveau sonore du jeu; mais vous pouvez aussi accéder à l'écran de création de tableaux. Il est, bien sûr, possible de sauvegarder vos œuvres.



▲ The Incredible Machine est un jeu tout à fait original qui sort nettement de la production classique.

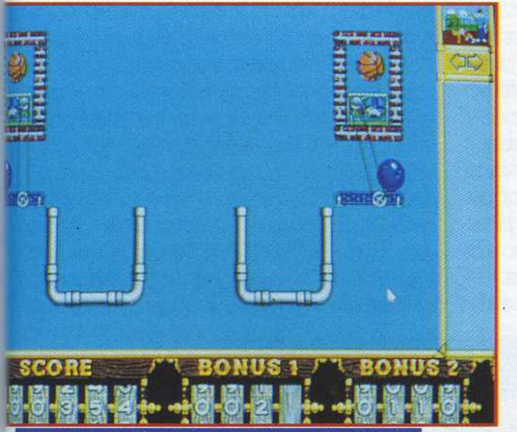
▲ Les graphismes, bien qu'en 16 couleurs, sont extrêmement fins, très jolis et très réussis.

▼ Il aurait fallu un peu plus de niveaux; on est assez déçu quand on arrive au bout du jeu, évidemment.



BLE MACHINE

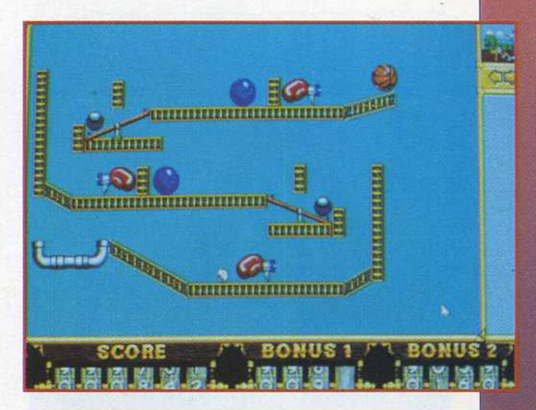


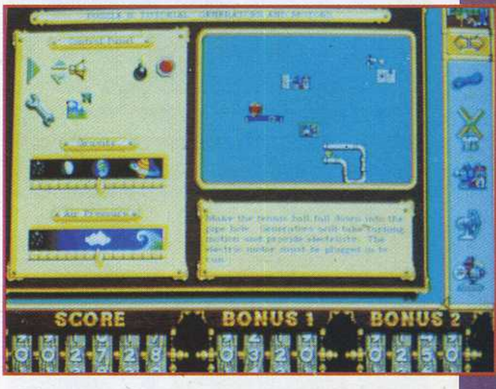


Au début du jeu, alors que vous évoluez dans les tableaux d'apprentissage, vous verrez apparaître quasiment un nouvel élément par tableau. De nouvelles pièces que vous apprendrez à utiliser pour la suite où, toutes, seront mixées.

placer les soufflets afin qu'ils poussent les ballons vers les ciseaux ce qui coupe la corde qui les retient, les ballons s'envolent alors et explosent sur des pics.
Sortir le chat de son panier est un sacré challenge, vous devrez manipuler plus de 12 objets et même changer leur taille; l'un de ces objets n'est autre qu'un énorme canon. Allumer une lumière, faire bouger un éventail, voici quelques autres défis qui vous attendent dans Incredible Machine.
L'un des tout premiers niveaux peut aisément être comparé à Bill's Tomato Game. Il faut placer trois trempolines à l'écran et s'assurer que les rebonds iront de plus en plus haut pour atteindre la cage de la souris tout à fait à droite de l'écran. Il n'est pas évident de prévoir les déplacements et les rebonds de la balle de façon très précise.
Quelques énigmes ne vous demanderont que quelques secondes, d'autres quelques minutes et, d'autres encore, beaucoup plus longtemps. La difficulté progressive du jeu est là pour empêcher que vous ne soyez frustré trop rapidement. Chaque énigme se joue contre la montre, mais si le temps attribué est écoulé, vous pouvez tout de même continuer à jouer; ce qui vous permettra de recommencer le niveau pour améliorer votre temps.
Placer un objet à l'écran se fait très facilement. Il suffit de déplacer un curseur à l'aide de la souris et de cliquer pour le placer. Vous pouvez aussi changer sa taille ou son orientation tout aussi facilement.
The Incredible Machine demande de la patience, de l'adresse, beaucoup d'imagination et, parfois, un peu de chance. Ce jeu plaira à tous, quel que soit l'âge du joueur: construire ses propres machines, les plus cinglées soient-elles, pour résoudre des tableaux non moins cinglés, est un plaisir rare. Quelques options pourront encore vous amuser quand vous aurez entièrement terminé le jeu. Changez la gravité ou la pression de l'air, ce qui influe sur les mouvements des balles et des ballons. En réglant la gravité à un niveau très bas, vous aurez l'impression de jouer sur la Lune.

Derek dela Fuente







Ces beaux ballons rouges qui vous narguent, il est temps de les crever. Placez vos soufflets et vos ciseaux à la bonne place, l'un les poussera sur l'autre.





TV SPORT



Les graphismes sont superbes mais les animations restent un peu saccadées. De temps à autre, on peut apercevoir des flashes dans la foule. Les barres du dessous vous indiquent: l'état de santé général du boxeur, l'état de sa tête et ses ressources physiques.

Enfin, on va pouvoir s'en foutre plein la tronche pour pas un rond! Les tarés du coup de poing, les fanas de l'arcade sourcilière pétée vont pouvoir littéralement s'exploser. Ça décoiffe non? Cela a l'air compliqué comme jeu, vous pouvez répéter la question?

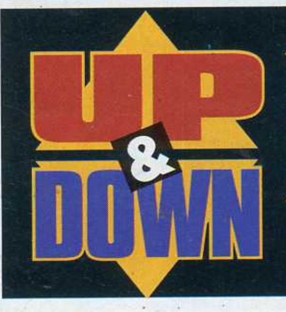
Il est possible de créer une dizaine de boxeurs aux caractéristiques très variées. Tout est paramétrable de la tête au pied.

Le premier écran affiche plein de fonctions hyper compliquées. Il y a une case où est inscrit "Exhibition", une autre avec "Career", une troisième marquée "Demo" et la dernière contenant un espèce de "Quit". Comme cela avait l'air ultra over super, j'ai pris le dictionnaire anglais pour savoir ce que tout ceci pouvait bien signifier. J'ai effectivement pu constater que c'était d'une complexité phénoménale mais je vais tout de même tenter de vous expliquer à quoi ils servent, c'est hyper balaise comme truc. Dans le mode exhibition, l'ordinateur vous propose de combattre directement sans passer par des tonnes de menus encore plus compliqués que les autres. Si vous êtes deux, vous pouvez vous taper dessus, cela n'engage que vous. Mais la plupart d'entre vous n'auront malheureusement pas toujours cette possibilité. Mindscape ne vous a pas oublié et il est possible, bien que cela puisse paraître invraisemblable, de se battre contre l'ordinateur. Si vous êtes plutôt du genre pacifiste, sélectionnez la démo. Le mode "Career" est le plus complet de tous. Vous créez votre propre boxeur dans le moindre détail, y compris son aspect visuel (couleur de peau, de cheveux, couleur du short...), en répartissant les différents points vitaux à la manière d'un jeu de rôle (âge, poids, hauteur, allonge...). Lorsque vous êtes fier de vous, vous pouvez commencer à vous entraîner. Chaque boxeur possède son propre entraîneur et son propre manager (il en existe six dans le soft).

Chaque Manager prend un certain pourcentage sur les revenus du boxeur et, plus il est réputé, plus vous devez taxer. De plus, ces business men de la boxe travaillent sous contrats à durée déterminée qu'il faut fréquemment renouveler en échange de fortes sommes. En contrepartie, vous progressez plus rapidement. Mais attention, car l'entraînement n'est pas gratuit et vous allez devoir acheter vous-même votre matériel. Il faut donc gérer son fric de la meilleure façon possible pour ne pas se retrouver ruiné en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire. C'est compliqué hein, les gars! Le manager s'occupe d'arranger les prochaines rencontres. Vous n'aurez plus qu'à sélectionner votre choix parmi ceux qu'il vous propose. En fonction de ce que vous avez décidé, vous devez payer une somme d'argent qui sera mise en jeu. Il est possible, tout au long de la partie, de créer neuf autres boxeurs et de jongler entre eux; toutefois, vous ne pouvez en choisir qu'un à la fois, les autres restant en état de "sommeil". Le rôle de l'entraîneur est de vous maintenir dans la meilleure forme possible et de vous perfectionner dans les différents domaines de votre sport. Il sélectionne les matchs d'exhibition, gère vos statistiques personnelles... mais c'est bien beau d'essayer d'être le meilleur, encore faut-il pouvoir se renseigner sur les performances de vos divers concurrents. Le Tv Sports Boxing Magazine vous tient au courant sur le monde de la boxe. Vous y trouvez le résultat de tous les matchs, le classement mondial, les records du monde et tutti quanti. Les combats se déroulent sur une sonnerie de téléphone, Riiinnngggg bordel, je me fais tout le temps avoir avec une vue de profil, bien que... lorsque les boxeurs sont trop éloignés



L'angle de vue n'est pas très favorable et l'action se retrouve souvent masquée par le corps athlétique de l'un des boxeurs. De plus, les bruits ne correspondent pas toujours aux impacts de coups



▲ Les programmes de boxe ne sont pas chose courante sur compatible. Mindscape nous avait déjà proposé 4D Sport Boxing, basé sur un système de dessins vectoriels. Le dernier de la maison est nettement plus classique mais bien plus complet.

▲ Les graphismes digitalisés sont criants de vérité. Les boxeurs ressemblent comme deux gouttes d'eau à des boxeurs, c'est dingue non?

▲ La possibilité de "manager" son personnage de A à Z rend le jeu plus vivant et prolonge largement sa durée de vie.

▼ Le nombre de coups disponibles laisse à désirer.

▼ La vision de l'action ne permet pas de distinguer nettement l'impact des coups portés. Contrairement à l'excellent 4D Boxing, aucune autre vue n'est disponible.

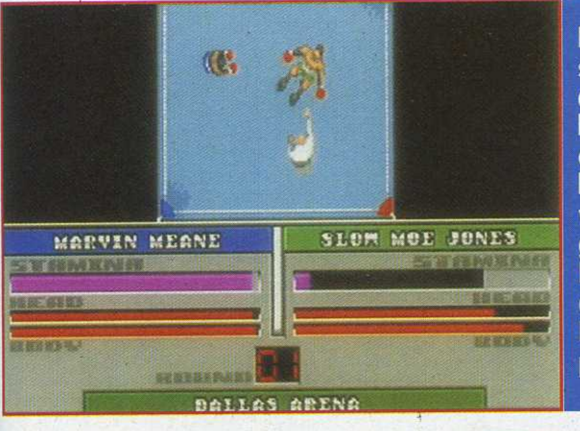
...S BOXING

l'un de l'autre ou que l'un d'eux tombe à terre, l'écran bascule sur une vue de dessus afin de mieux zieuter ce qui se passe. Les graphismes des personnages sont entièrements digitalisés et, le moins que l'on puisse dire, c'est que ça jette un max (à défaut de jeter l'éponge!) Les coups disponibles, sont accessibles à partir du clavier ou du joystick et sont au nombre de huit.
C'est un peu faiblard mais largement suffisant pour éclater le gnome d'en face. Malheureusement, l'impact des coups n'est pas très visible et les mouvements assez saccadés. De plus, les personnages bougent assez lentement et il difficile d'éviter les coups d'un simple mouvement de recul. Les bruitages renseignent tout de même sur la validité du coup porté même si celui-ci n'est pas d'une exactitude remarquable. La jouabilité n'est donc pas des mieux, mais cela reste fort amusant. Les mouvements sont détaillés, la qualité des dessins et l'effet de rotation autour du ring donnent une bonne impression de réalisme. Enfin et en fin, TV Sports Boxing est un programme bien conçu dans l'ensemble et intéressant à souhait, malgré une jouabilité laissant quelque peu à désirer dans les phases d'action. Mieux vaut l'avoir avec que contre soi !

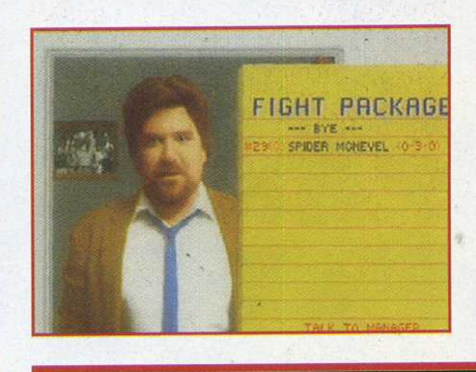
LORD CASQUES NOIR



Cet écran représente les différents éléments à acheter pour peaufiner l'entraînement au maximum. Du mini gymnase personnel au cours de dancse pour le travail du pied, il y en a pour tous les goûts.

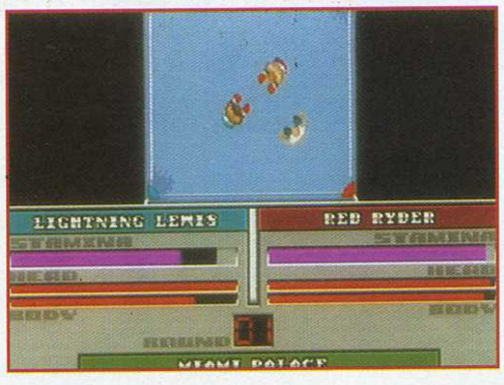


Lorsque les personnages sont trop éloignés ou si l'un d'eux se vautre lamentablement par terre comme une bouse, la vue latérale laisse place à une vue de dessus, mais aux graphismes très décevants. Le pire, c'est que cet écran apparaît de façon intempestive. Bref, tout cela n'est pas très dair





Bonjour la tronche de l'entraîneur. Ooops!





Comment parler d'un jeu de boxe sans évoquer le doux nom de 4D Sports Boxing? Paru voilà maintenant presque un an chez cet éditeur, ce jeu de boxe est largement plus axé sur l'arcade (sourcilière) que Tv Sports Boxing. De plus, les dizaines de caméras réglables dans tous les sens, permettent une approche fabuleuse de la boxe. En revanche, l'aspect "simulation" est complètement inexistant avec, malgré tout, la possibilité de suivre un entraînement. TV Sports Boxing est, en fait, plus une simulation qu'un véritable jeu de combat. Même si l'on s'amuse bien pendant les phases d'arcades, elles sont largement au-dessous de 4D Boxing. Personnellement, je préfère nettement 4D Sports Boxing et sa représentation vectorielle. C'est vraiment trop drôle (surtout à deux). M'enfin, cela n'engage que moi!



Jeux crack

ATARI ST/STE

CENTER FOLD SQUARES

1) Mettez la première disquette, puis choississez une fille.
2) Quand il y aura la grille pour jouer, allez sur "quit" en enlevant la disquette du lecteur. Laisser l'ordinateur charger dans le vide. L'ordinateur finira par vous demander d'annuler ou de recommencer, mettez n'importe quelle disquette vous verrez la fille nue!!!
(Yacoub HARES)

MANOIR DE MORTEVIELLE

Pour aider tous ceux qui n'ont jamais fini ce jeu, voici la solution la plus courte du monde!
1) Aller dans le couloir, prendre la bague surmonté d'une croix dans la dernière porte à gauche.
2) Prendre la bague surmonté d'une croix dans la dernière porte à gauche.
3) Aller dans la cave et mettez la dague sur la ligne au-dessus du soleil.
4) Mettez la bague sur la boule que tient la dame puis tournez la bague.
5) Entrez dans la crypte, prenez l'objet sur le cou du mort.
6) Resortir de la crypte et prendre l'objet sur le cou du mort.
7) Allez dans le couloir, allez dans le grenier qui est tout au fond du couloir à droite. Prendre le bâton qui est dans le placard, mettez l'objet en bois sur la croix puis mettez le bâton sur la petite boule avec une croix puis tournez le bâton.
(Yaqoub HARES)

ROBIN HOOD

Pour avoir tous les objets:
- La boule de crystale:
Allez en haut à gauche et parlez au vieu.
- Les champignons: Cliquez sur la boule de crystale; un point jaune ne se déplace pas. Allez voir et vous trouvez des champignons qu'ont comme propriétés de redonner la vie au morts qui n'ont pas encore été emportés par les moines.
- L'habit de moine: Lorsque vous voyez le gros moine avec 2 sacs d'or dans les mains, n'hésitez pas et braquez-le. Puis allez lui parler. Lorsqu'il s'assoit par terre. La bague: parlez 3 fois à Marianne la fille en blanc.
La corne: sauvez le pauvre type qui va être pendu, il deviendra votre ami et vous donnera une corne.
L'éclaire: une fois que le dragon à mangé quelqu'un et qu'il retourne dans sa tanière, il faut lui parler puis avancer un peu vers lui.
Pour lui retirer son épine du pied. Après qu'il vous ai donné l'éclair, vous pourrez alors le tuez (mais attention il vous faut 2 flèches).
La plume : allez parler au canard dans la cour du château ou au lac. Après l'insulte, décochez lui une flèche et vous serez créditez d'une magnifique plume. Cliquez dessus et utilisez les flèches pour voir plus loin sans vous déplacer.
(Jeremy CHATELAINE)

LOOPZ

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs, dans le fichier 'A:\AUTO\LOOPZ.PRG' les octets 3Ø3A BD5E 61ØØ ØØ38 et remplacez-les par 3Ø3C ØØØ2 61ØØ Ø38.
Ou rendez-vous à l'adresse $59E66.
(Alexandre BLANCHARD)

LOTUS III

Voici les mots de passe pour les circuits:
Ø1) PWRWVWHNM-3Ø
Ø2) XMQIYSKAS-8Ø
Ø3) UVQSNPBCM-7Ø
Ø4) CWVBQPCAV-5Ø
Ø5) SFXUXXXXP-6Ø
Ø6) HSYWYSKCG-5Ø
Ø7) IVVEMMKOZ-5Ø
Ø8) ANNSMQLPN-6Ø
Ø9) VZVDOPHB-6Ø
1Ø) RTLMYJKHB-6Ø
11) ERRURY-67
12) NSSXXXXS-6Ø
13) WSVUQPCSJ-7Ø
14) OUNDEFACG-99
15) GXWDYPACV-68
16) BZ ZF BAT-9Ø
17) LWNJWKACN
18) IYVVNVEQR
19) KAZZNIKAI-45
2Ø) FGQIJGDAF-65
21) MFFSRPYDU-6Ø
22) PLQTZQDPE-8Ø
23) ZKZGKJKKK-5Ø
24) TGGJGGTTT-63
25) AFZYBQCJT-7Ø
26) JBOUKJHKA-99
27) DASICOTET-8Ø
28) XDNUSEECE-85
29) QDSCJVEBT-75
3Ø) SKGYXXXXK-57
31) YKGJWVNAK-92
32) WJMEGMEQH-6Ø
33) CRRIPWBXX-28
34) QPWMVQKCQ-34
35) XGPGPZMHS-42
36) FGWLSYCKM-51
37) PRRRUMPUMV-68
38) NANCXXXXZ-39
39) IPWONWOBP-65
4Ø) RLQYDVAKA-48
41) HDMOQFAKA-51
42) WXQBQMDXD-88
43) UDONAJHAL-47
44) NKWCXXXXK-33
45) AONGLQKTC-63
46) ZXJGHBKHF-7Ø
47) DPGTQKBMQ-42
48) IPMIJOBHQ-62
49) MUYURWFHA-86
5Ø) PPRGGQFVL-52
51) JPIQKUHCE-65
52) EIIBGGAFE-48
53) CIGIUQCLT-92
54) KNHUPHHKE-64
55) VVOSHGSIG-86
56) RGHSVBRET-89
57) YDOERACTJ-86
58) GXQFSUMPP-45
59) TVQLSYUFU-89
6Ø) WMQHYMTVJ-85
61) OKUOBJIAC-86
62) FIMJJIBCK-68
63) SIGTXXXXH-35
64) WNQKMPHVN-8Ø

(Mathieu LE CHANONY)

PREHISTORIK

Stopper le jeu avec une Ultimate Ripper (cartouche de bidouillage) et chercher la chaîne Ø49Ø ØØØØ ØØØ1. Vous trouverez cette chaîne plusieurs fois, elle sera à remplacée par Ø49Ø ØØØØ ØØØØ quand on vous le dira! La première fois, vous n'y touchez pas, par contre, la deuxième fois changez-la pour devenir invunérable, la troisième fois, en la changeant vous aurez des vies infinies et enfin la treizième fois, vous aurez le temps infini.
(Stéphane & Véronique PEREZ)

SHADOW DANCER

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5339 ØØØ1 D77A 6AØØ et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 6ØØØ.
Pour avoir de la magie infinie, recherchez les octets 5339 ØØØ1 D779 et remplacez-les par 4E75 ØØØ1 D779.
(Xavier Claret-Tournier)

PREHISTORIK

On peut charger le programme "LEVEL5.PRG" à partir du bureau. Faire de même avec "LEVEL4.PRG". Vous aurez droit aux vies infinies. Si ça ne marche pas, faites-vous tuer et rechargez le programme. Charger "LEVEL7.PRG" ne marche pas à tous les coups... persévérez en le chargeant juste après "LEVEL1.PRG".
C'est compliqué et bizarre mais ça marche!
(Stéphane & Véronique PEREZ)

ISHAR

Pour avoir de l'argent à ne plus savoir qu'en faire: lorsque vous êtes à la ville d'Elwingil, tuez tous les monstres, sortez de la ville, rentrez à nouveau, tuez les monstres à nouveau. Répétez une nouvelle fois tous les monstres, refaites plusieurs fois cette opération.
(Olivier MALEA)

PUSH OVER

Pour faire d'autres niveaux, prenez votre calculatrice et tapez 512*(par un chiffre supérieur à 1). En plus sientifique, les codes de ce jeux, sont des multiples de 512!
(Gregory VIALLE)

PREHISTORIK

Pendant la présentation où le gars frappe sur ces pauvres animaux, tapez 'CRAWAGARS' et appuyez sur la barre d'espace. Lorsque la présentation où on le voit dormir sur une branche apparaît, dépêchez-vous de taper 'CYBELE' et le bouton fire de votre joystick.
Si vous avez bien fait toutes ces choses, vous aurez droit aux vies et au temps infinis.
(Bertrand WERNER)

TURRICAN II

Stopperz le jeu avec une Ultimate Ripper (cartouche de bidouillage), recherchez les octets 6AØA 15BC et remplacez-les par 4E71 15BC. Vous voilà avec du temps infini.
Pour avoir des vies infinies, refaites exactement la même opération que pour le temps infini.
Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5338 41B9 et remplacez-les par 4E71 4E71.
(Xavier Claret-Tournier)

LES AVENTURES DE MOKTAR

Pour utiliser cette astuce, vous devez possédez une cartouche 'ULTIMATE RIPPER'.
Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 D95E et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71. Ou rendez-vous à l'adresse $1D6DE.

Pour choisir son nombre de vie, recherchez les octets ØØ1Ø ØØØØ ØØØ2 et remplacez-les par ØØ1Ø ØØØØ ØØXX. (XX = nombre de vies!).
Ou rendez-vous à l'adresse $1D95E.
(Nicolas GRAS)

PUSH OVER

Toujours avec une cartouche Ultimate Ripper.
En début de partie, recherchez les octets ØØØØ ØØØ1 ØØØC et remplacez-les par ØØXX ØØØ1 ØØØC. (XX = nombre de jetons).
Ou rendez-vous à l'adresse $1DDØ6.
(Nicolas GRAS)

Jeux crack

CIVILIZATION

Voici l'astuce qui vous permet d'avoir 3Ø.ØØØ$ avec n'importe quel niveau.

Pour "Chieftain" et "King" avec 7 civilisations, allez aux offsets 322 et 323 et mettez 79 et 79 (1 pour chacun), ceci vous mettra 3Ø.ØØØ$.

Pour "WarLord" avec 7 civilisations, allez aux offsets 314 et 315 et mettez 79 et 79 (1 pour chacun), ceci vous mettra 3Ø.ØØØ$.

Pour "Prince" avec 7 civilisations, allez aux offsets 318 et 319 et mettez 79 et 79 (1 pour chacun), ceci vous mettra 3Ø.ØØØ$.

Pour "Empror" avec 7 civilisations, allez aux offsets 316 et 317 et mettez 79 et 79 (1 pour chacun), ceci vous mettra 3Ø.ØØØ$.
(Julien DUPRAZ)

RUBICON

Pour avoir des vies infinies, mettez la pause (la barre d'espace) et tapez 'THEREQPER'.

Pour changer l'arme qui arrive en parachute, appuyez sur les touches de 'F1' à 'F7'.

Pour recharger son arme, appuyez sur 'F1Ø'.

Pour changer de stage, appuyez sur 'L'.
(Adrien DUFFAUD)

ASSASSIN

Avec une cartouche.
Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 9179 ØØØ8 5EF4 et remplacez-les par 9179 ØØØØ ØØØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $8D266.
Puis recherchez les octets 5579 ØØØ8 5EF4 et remplacez-les par 5579 ØØØØ ØØØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $8A5D6.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 5379 ØØØ8 5ED6 et remplacez-les par 4A79 ØØØ8 5ED6.
Ou rendez-vous à l'adresse $85DE2.

Pour avoir 255 vies, recherchez les octets Ø3Ø3 4A39 ØØØ8 et remplacez-les par FFØ3 4A39 ØØØ8.
Ou rendez-vous à l'adresse $85BØE.

Pour avoir des vies infinies, mettez un break point à l'adresse $85BØE.
Ou tapez:
BS 58BØE
(Le Talentueux)

D-GENERATION

A faire avec une cartouche.
Pour avoir 255 vies, il suffit de rechercher les octets Ø5 ØØ 5Ø ØØ ØØ ØØ 7F 7F Ø5 et de les remplacer par FF ØØ 5Ø ØØ ØØ ØØ 7F 7F Ø5.
Ou rendez-vous à l'adresse $C2F246.
(Christophe DEMEYEZ)

SHADOW OF THE BEAST II

A faire avec une cartouche.
Pour avoir 255 vies, il suffit d'aller à l'adresse $ØØØ264 et remplacer le Ø3 par FF.
(Christophe DEMEYEZ)

ZOOL

A faire avec une cartouche.
Pour avoir 255 vies, il suffit d'aller à l'adresse $Ø22B6B et remplacer le Ø5 par FF.
(Christophe DEMEYEZ)

WIZKID

Pour activer le "sound test", acheter le jeton, descendre dans le puits, utiliser le jeton sur le distributeur de préservatif. Prendre 1 garçon, 2 filles et 1 garçon.
(garçon = porte de gauche, fille = porte de droite)

Pour aller au round 3, faites la même chose mais choississez1 garçon, 2 filles et 2 garçons.

Pour faire un jeu spécial, faites la même chose mais choisissez 1 garçon, 2 filles, 3 garçons et 1 fille.
Pour aller au round 7, faites encore la même chose mais choisissez 1 fille, 2 garçons, 1 fille, 2 garçons.
(Laurent BUGNICOURT)

ROBOCOP III

Il existe un moyen très simple de se débarrasser d'Otomo. surtout ne vous ruez pas sur lui. Enclenchez la vue F1, sortez votre arme, et tirez sur son ventre en laissant la barre d'espacement appuyée: ceci dès que l'écran s'affiche et qu'Otomo vous salue bêtement!
(Jocelyn DERRIEN)

CYTRON

Toujours avec une cartouche.
Pour avoir des vies infinies, recherchez octets 33CØ ØØØ9 2A4E 33CØ et remplacez-les par 33CØ ØØØØ ØØØØ 33CØ.
Puis recherchez les octets 33CØ ØØØ9 2A4E 4279 et remplacez-les par 33CØ ØØØØ ØØØØ 4279.
Puis recherchez les octets 33CØ ØØØ9 2A4E 33FC et remplacez-les par 33CØ ØØØØ ØØØØ 33FC.
Et enfin recherchez les octets 9Ø41 33CØ ØØØ9 2A4E et remplacez-les par 9Ø41 33CØ ØØØØ ØØØØ.
Ou rendez-vous aux adresses $822C2, $82E48, $8328Ø et $83246.
(Le Talentueux)

THE MANAGER

Pour avoir autant de fric que vous le voulez, allez dans l'option banque. sur l'image représentant la façade de la banque, cliquez autant de fois que vous voulez sur la petite affiche se trouvant à côté de la porte.
(M. LE MARTIN)

AMNIOS

Voici tous les codes de ce jeu:
Level Ø2 : FRDSNSMNGR
Level Ø3 : PLFRMNLQSN
Level Ø4 : LSNBRGNSLQ
Level Ø5 : LKMCTKSCDF
Level Ø6 : STBNLMRCHL
Level Ø7 : RCHLMCCRHS
Level Ø8 : THBSTTSTFTT
Level Ø9 : THTHJJRSNN
Level 1Ø : MLFNDBTFLL
Level 11 : BTTMNDHRCH
(Adrien DUFFAUD)

HEIMDALL

Bien que ce jeu soit assez facile, voilà de quoi faire de votre équipe, une troupe de gros Bills, uniquement pour les paniqué ou les "ouksaikifotapé pour tuer la bestiole???".

Avec un éditeur de secteur, voici les adresses pour le premier personnage, pour les 5 autres, ça suit le même ordre, tous les 64 bytes en partant de la force : 3452, 3616, 358Ø, 3644, 37Ø8 et 3772.

Perso 1: Allez au byte 3452 et pour avoir tout à 99, mettez :
ØØ63 ØØ63 ØØ63 ØØ63 ØØ63 ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØ63 ØØØØ
Dans l'ordre: force, dextérité, chance, connaissance, runique, hp minimum et hp maximum.
Pour les points d'expérience, c'est 13 bytes après hp maximum.
Pour le niveau, c'est 63 octets après la force.
(Thindalos)

APIDYA

Pour accéder aux différents niveaux, tapez les codes suivant en 'QWERTY':
MISSHONEYBEE
HASTALAVISTA
DEPUTYOFLOVE
SNEAKPREVIEW

Pour voir la fin:
SHOWCREDITS et la touche 'Return'.
(Gérald FOLCHER)

DOJO DAN

Voici les indications pour trouver les Boss des levels. En commençant par le level en haut, à droite, en bas, et à gauche.
Pour le 1er monde:
Level 1: en haut
Level 2: à droite
Level 3 : à droite en haut
Level 4 : au milieu

Pour le 2ème monde:
Level 1: à droite au milieu
Level 2: pas de Boss
Level 3 : en bas à droite
Level 4 : en bas à droite

Pour le 3ème monde:
Level 1: à droite
Level 2: au milieu
Level 3 : à droite
Level 4 : à droite

Pour le 4ème monde:
Level 1: en bas à droite
Level 2: en bas à droite
Level 3 : en bas à gauche
Level 4 : pas de Boss
Les touches :
F1 = pause
F2 = musique on/off
F5 = plan du jeu
F1Ø = quitte le jeu
(Le Talentueux)

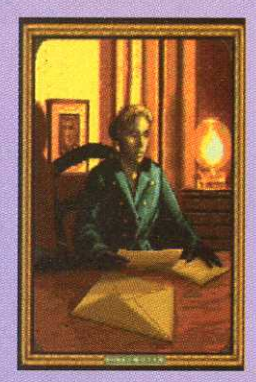
ELF

Au premier niveau, allez voir le vieil-homme, auquel il faut donner le poulet cuit, et parlez lui de TRICHER! Surprise...
(Romain CLERE)

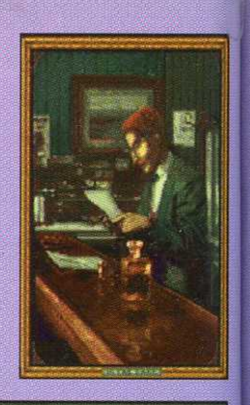
APIDYA

Pour accéder aux différents niveaux, tapez les codes suivants en 'QWERTY':
MISSHONEYBEE
HASTALAVISTA
DEPUTYOFLOVE
SNEAKPREVIEW

Pour voir la fin:
SHOWCREDITS et la touche 'Return'.
(Gérald FOLCHER)



Alone in the Dark





Prendre la lampe sur la table.



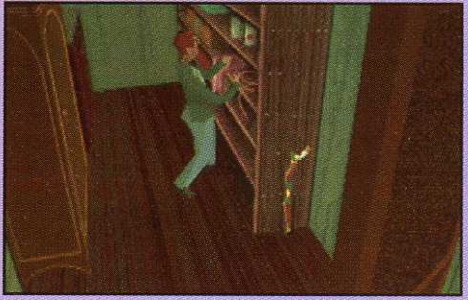
Pousser devant la fenêtre, l'armoire qui se trouvant près de celle-ci, afin d'éviter l'entrée d'un monstre. Ouvrir l'armoire pour prendre la couverture.



Pousser le coffre sur la trappe pour la même raison et l'ouvrir pour trouver le fusil.



Fouiller l'étagère pour découvrir un livre.
Descendre.



Prendre l'arc contre l'étagère. Fouiller l'étagère pour trouver un bidon de pétrole. Utiliser le pour remplir la lampe.



Prendre la première porte à gauche: chercher la clé du coffre dans le secrétaire. Ouvrir le coffre pour trouver le sabre.



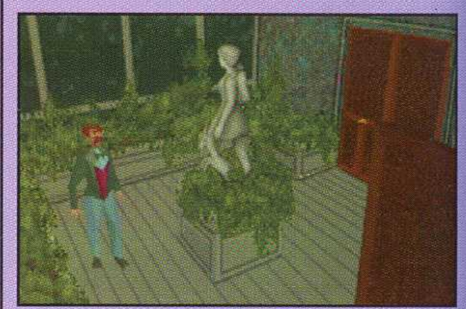
Prendre la première porte à droite: fermer la porte après être entré pour éviter l'attaque d'un monstre, et passer dans l'autre chambre grâce au passage du fond.



Dans la salle de bain, vous devez fouiller dans l'armoire et prendre la trousse de secours qui contient une fiole de potion permettant d'augmenter ou de récupérer vos points de vie. Prendre la porte au fond du couloir.



Pour vaincre les deux créatures il suffit de déposer un miroir sur chaque statue.



Trouver des flèches au pied de la statue, dans le patio.



Dans cette pièce, un monstre vous attaquera en passant par la fenêtre: il est plus facile à tuer au fusil. Vous devez prendre le vase et le lancer pour récupérer la clé qui se trouve à l'intérieur. Utiliser la clé sur la commode pour trouver deux miroirs. Sortir et prendre la porte d'en face.



Dans la cuisine, vous trouverez deux couteaux.



Dans le placard de la cuisine, vous trouverez des biscuits délicieux pour vos points de vie et la clé de la cave.



Dans l'autre placard, vous trouverez un bidon de pétrole, une boîte à chaussures contenant un revolver.



Dans la pièce avec la fumée, prendre le briquet sur la table (vous pourrez ouvrir la porte du fond avec la clé que vous trouverez dans la pièce à côté de la bibliothèque).



Seul le sabre peut tuer le fantôme du pirate.



Dans la salle de bain, vous pourrez trouver une potion de vie en cherchant dans l'armoire (attention à la créature dans la baignoire).



Dans la pièce non-éclairée, vous trouverez des balles dans la table de nuit.



Dans le couloir, poser la couverture sur le tableau de Davy Crocket ...



...à mi-chemin dans le couloire tirer une flèche Vers le tableau de l'indien.



Aller dans la pièce au fond à droite, prendre le faux livre, pousser l'horloge pour trouver une clé et des parchemins.



Dans la bibliothèque, trouvez l'armoire avec le mécanisme placez-y le faux livre vous trouverez une pièce secrète.



Fouiller la pièce, prendre le talisman.



Dans la cave, prendre les balles sur le meuble et la cale près des tonneaux.



Avec la clé trouvée derrière l'horloge, ouvrez la porte dans la pièce enfumée. Vous trouverez un disque (que vous devez utiliser avec le gramophone dans la salle de bal pour récupérer la clé sur la cheminée).



Posez le sabre complet (au cas ou il serait cassé) sur le bouclier ce qui fera apparaître un escalier.









Dans les souterrains vous devrez faire preuve d'adresse. La clé de la salle de bal permet d'ouvrir le coffre du capitaine. Vous trouvez une gemme.



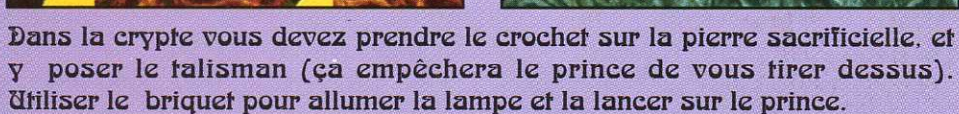


Vous devez utiliser la gemme pour ouvrir l'une des deux portes du labyrinthe.





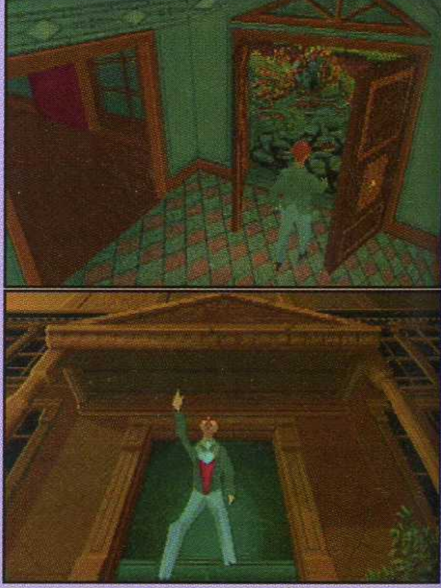
Le crochet vous permet d'ouvrir la deuxième porte de la crypte ainsi que la deuxième porte du labyrinthe.





Dans la crypte vous devez prendre le crochet sur la pierre sacrificielle, et y poser le talisman (ça empêchera le prince de vous tirer dessus). Utiliser le briquet pour allumer la lampe et la lancer sur le prince.





Vous devez remonter dans la maison par la cave.
Un chauffeur assez spécial vous attend dehors. Voilà c'est fini... quoi que??

Cette solution nous a été envoyée par Laurent GILLARD.

LEGEND OF KYRANDIA

Première partie: Obtenir l'amulette.

P.S.: Tout au long des deux première parties, vous trouverez bon nombre de pierres précieuses par terre, il vous faudra en fait ramasser les pierres suivantes: 2 saphirs, 1 aigue marine, 2 rubis (ou 1 rubis et 1 grenat, "garnet" en anglais) et une pierre jaune.

Vous découvrez votre grand-père pétrifié; prenez donc la pomme dans la marmite, la note (vous pouvez la lire en la mettant sur vous, il y est inscrit le nom de Brynn) et la scie sous l'établi puis descendez dans la forêt (après le dialogue avec l'arbre magique). Faites-en le tour pour vous familiariser puis allez attraper une larme à la mare des soupirs: en la mettant dans le tronc du saule pleureur elle le guérira. Arrive alors un ami qui possède une pierre fort intéressante: suivez le, vous le trouverez facilement et récupérez ainsi une bille violette qu'il faudra remettre en place sur l'Autel de la Forêt. Pendant que vous y êtes, prenez une rose et allez jusque dans la grotte: le pont est cassé, donnez donc la scie à Hermann pour qu'il le répare.
Pendant ce temps, allez au temple de Kyrandia, vous y rencontrerez Brynn: donnez lui le parchemin, elle rendra alors le message visible, lisez-le. Elle vous demandera une rose, donnez lui celle cueillie près de l'Autel, elle la transformera en argent et il vous faudra la poser sur l'Autel afin d'obtenir votre amulette (oui j'ai bien dit A-MU-LETTE et non allumette! C'est un talisman quoi ! Faut sortir un peu...).
Si vous avez trouvé presque toutes les pierres précitées, retournez à la grotte: Hermann devrait avoir reconstruit le pont, direction la forêt de Timbertwist.

Deuxième partie: La forêt de Timbermist.

Allez tout d'abord voir Darm le sorcier (la maison avec un parchemin comme enseigne), il vous demandera un "quill" (une plume pour écrire). Comme toujours, faites rapidement le tour de ce petit monde et ramassez les gemmes que je vous ai déjà cités si vous les trouvez.
Ramassez aussi une pomme de pin et une noix et cueillez un gland; il vous faudra mettre ces trois graines dans le trou de l'écran du bois mort. Une étrange plante poussera alors et vous donnera la couleur jaune de votre amulette pour vous remercier. En cliquant sur cette couleur cela vous guérira contre le poison.
Vous pouvez désormais aller à l'arbre à rubis et en prendre un (ou deux si vous n'avez pas de grenat) puisque vous pouvez contrer les effets du poison.
Allez dans l'écran où un oiseau rouge est blessé, mettez vous sous lui et activez la couleur jaune afin de le guérir. Il s'envolera et laissera tomber une plume que vous pouvez rapporter à Darm il vous écrira un parchemin de refroidissement vital pour la suite et qui vous demandera de faire la quête de vos pierres de naissance.
Si vous n'avez pas encore essayé de rentrer dans la Grotte du Serpent faites le, vous rencontrerez Malcom, le Fou malfaisant qui a corrompu la Kyragemme. Il vous lance un couteau, relancez lui, il partira en barrant le passage avec un mur de glace.
Il faut maintenant trouver quelques gemmes: une Moonstone que vous trouverez dans la source bouillonnante à côté des tulipes; une Aigue-marine qui traîne quelque part; un Saphir (il vous en faudra un deuxième par la suite) et un Rubis cueilli dans l'arbre. Dès lors, allez devant l'Autel en marbre et déposez dans le plat en or les gemmes suivantes, dans l'ordre: moonstone-aquamarine- saphyr - ruby (pourvu que cela ne change pas selon les parties) et vous obtiendrez une flûte de Pan (du nom du dieu des bergers d'Arcadie, vous le saviez ça? Bien, vous voyez, on s'instruit aussi en lisant Joystick). Allez voir Darm pour la forme, il vous indiquera que vous devez aller voir Zanthia.

LEGEND OF KYRANDIA (suite)

Direction la Grotte du Serpent; jouez de la flûte afin de briser la glace et entrer dans la grotte.

Troisième partie: Les grottes du Serpent.

P.S: Je vous préviens que cette partie est la plus chiante du jeu, Oups! je voulais dire la plus ennuyeuse bien sûr, ma langue a dérapé slurp.
De plus, il faudrait mieux que vous ayez sur vous un saphir, un rubis(ou un grenat) et une gemme jaune dont j'ai oublié le nom sinon vous devrez les prendre plus tard.

Grâce à moi, vous n'aurez pas à faire de plan des grottes et, croyez moi, c'est mieux comme ca.
Alors, je vous explique comment cela se passe: dans les grottes il fait noir, le seul moyen de se déplacer est de prendre des fireburries (baies de feux) afin de vous éclairer pendant 4 grottes et 4 grottes seulement!! Si vous vous retrouvez dans le noir, c'en est fini de vous; alors, sauvegardez de temps en temps. Je vais donc vous donner un plan passant par des fireburries tout les 4 écrans; il est évident qu'il vous faudra en prendre de nouvelles, une fois les anciennes consumées.
Allez deux fois à droite jusqu'à l'écran de la grille et de la balance, avancez et vous voilà enfermé.
Laissez ici tous vos objets, sauf le parchemin de refroidissement que vous garderez sur vous car vous reviendrez à cet endroit, avec 5 pierres, afin de pouvoir ressortir.

Plan
Collectez les cinq rocks et une pièce d'or.

Droite (n'oubliez pas de prendre des fireburries!!), haut, droite, bas, bas, Haut, Droite (prenez le 1er Heavy rock), Haut, droite, Haut, droite, droite(vous arrivez au Pantheon of Moonlight, parlez avec les sphères), droite, Bas(prenez le 2ème rock), bas, gauche, bas, bas, bas, droite(vous arrivez à la Cavern of Twilight, prenez la pièce d'or et le 3ème Rock), droite, droite, haut, gauche, haut, haut(prenez le 4ème rock), droite, droite, bas, droite, haut(vous arrivez à emerald, inutile d'en prendre, elles ne servent à rien), haut, droite, droite, haut (voilà enfin le 5ème et dernier rock! il l'avait bien planqué)
Retour à la grille.
Bas, gauche, gauche, gauche, bas, bas, haut, gauche, gauche, bas, bas, droite, bas, gauche, gauche(Twilight), gauche, haut, haut, haut, droite, haut, haut, gauche(Moonlight), gauche, gauche, bas, gauche, bas, bas, gauche, haut, haut, gauche, bas, gauche (grille).
Utilisez les cinq rocks sur la balance (le quatrième est exaspérant lorsque l'on n'a pas le cinquième dernière croyez moi!). Vous êtes libre, reprenez vos objets et ressortez de la grotte par la gauche. D'après vous, la pièce d'or va servir à quoi? vous avez vu le puits, non? Ben alors, ça coule de source, allez au puits et jetez-y donc la pièce. Bon, d'accord, onn'a pas le droit à un souhait mais on a mieux, en l'occurrence une moonstone. Pendant que vous y êtes, allez à la source bouillonnante et prenez une tulipe, ça pourra toujours servir...
Allez hop! retour dans la grotte jusqu'au Pantheon of Moonlight, oah vous êtes grand non? Vous n'avez plus besoin de plan... Mettez la Moonstone dans le trou au milieu, vous obtenez alors une deuxième couleur à votre amulette: la couleur violette. En cliquant dessus vous vous transformez en sorte de Feu Follet, vous n'avez plus besoin de firreburries pour vous déplacer dans les grottes (attention cependant, la durée est limitée). Muni de ce pouvoir, il va falloir allez chercher une chose qui auparavant était inaccessible (à cause de la faible durée des fireburries).
Direction:
Droite, bas, bas, gauche, bas, bas, bas, droite (Twilight), droite, droite, droite, haut, droite, bas, droite: vous arrivez à une rivière de lave, utilisez votre parchemin de refroidissement afin de pouvoir traverser, dans l'écran du haut, vous trouverez enfin une clé sans laquelle on sera bloqué, beaucoup plus loin).
Sortie des grottes.
Retransformez-vous avec la couleur violette et bas (Rivière gelée), gauche, haut, gauche, bas,

LEGEND OF KYRANDIA (suite)

gauche, gauche, gauche (Twilight), gauche, haut, haut, haut, droite, haut, haut, gauche (Moonlight), gauche, gauche, gauche, gauche, bas, gauche, haut: vous arrivez à Everfall, vous pouvez traverser sous votre forme de sphère violette. Encore un écran vers le haut et la Droite et vous voilà sorti des grottes.

Quatrième partie: La forêt de Faeriewood.

P.S.: Bon, je vous préviens, il faut que vous ayez 1 pierre bleue (un saphir), 1 pierre rouge (un grenat ou un rubis) et une pierre jaune, sinon il vous faudra retourner dans la forêt de Timbermist par les grottes pour les obtenir (mettez vous sous forme de sphère et Bas(Everfall), Bas, Bas, Gauche(grille ouverte).

Théoriquement, à la sortie des grottes, vous trouverez une pomme; au cas où vous n'en avez pas, ou plus, prenez la. Allez à droite et BadaBing ! Vous vous prenez une bête branche. Vous vous réveillerez chez Zanthia qui vous demandera de l'eau de la fontaine Sacrée, prenez un flacon (si vous avez trop d'objets laissez les là mais gardez quand même le parchemin de refroidissement qui va encore servir).

Faites le tour de ce petit monde, vous tomberez rapidement sur la Fontaine et Malcom. Il vous faut, maintenant, retrouver la boule manquante afin de réparer la Fontaine Sacrée. La pièce manquante se trouve vers le sud-ouest, dans l'écran d'un buisson ardent(sans références théologiques!), éteignez-le avec votre parchemin et récupérez la sphère. Une fois que vous aurez réparé la Fontaine Sacrée, remplissez le bocal et buvez-le: une troisième couleur apparaît sur votre amulette: la couleur bleue, ses pouvoirs sont assez bizarres, nous en verrons l'étendue plus tard. Remplissez à nouveau le bocal, et ramenez-le à Zanthia. Elle vous demande d'aller lui chercher des myrtilles, vous les trouverez près de la cascade vers le sud-ouest. Quand vous reviendrez chez Zanthia, elle aura disparu. Vous devrez préparer les potions vous-même.

La potion Bleue: Vous avez un saphir et des myrtilles? Mettez les dans le chaudron, le liquide devient bleu. Remplissez-en deux flacons (si vous n'avez qu'un flacon, sortez et rerentrez, un nouveau flacon sera par terre).

La potion jaune: Vous avez une tulipe et une pierre jaune? Mettez-les dans le chaudron, le liquide devient jaune. Remplissez-en deux flacons.

La potion Rouge: Vous avez bien une pierre rouge mais il vous manque une fleur rouge.

Poussez donc le tapis et passez par la trappe. Comme toujours, il faut faire le tour de cette nouvelle forêt; il vous faudra trouver deux endroits:

- un pentacle sur la plage avec deux statues de chevaux. Dans cet écran qui se trouve au nord-est en partant de la trappe, vous prendrez une orchidée sauvage rouge.
- deux cristaux verts avec deux niches pour des flacons. Cet écran se trouve au sud-ouest.

Une fois l'orchidée cueillie, retournez chez Zanthia par la trappe et fabriquez la potion rouge en mettant une pierre rouge et l'orchidée dans le chaudron. Comme toujours, il vous faudra en remplir deux flacons.

Reprenez la trappe (au fait, dans la souche on trouve une pierre d'iris qui, si on la met dans la cascade à côté des myrtilles, nous permet d'obtenir une Licorne en argent mais je n'en ai pas trouvé le rôle, désolé) et allez à l'écran des deux cristaux verts. Si vous avez deux exemplaires de chaque potion, ce n'est pas pour rien! c'est pour vous permettre de faire trois mélanges avec le cristal vert. Ainsi, potion rouge + potion jaune donnent potion orange.

potion rouge + potion bleue donne potion violette. Potion bleue + potion jaune donnent potion verte. La potion verte est un poison radical, inutile donc d'y toucher.

La potion orange vous transformera en Pégase si vous la buvez, alors que vous vous trouvez dans le pentacle des chevaux, sur la plage.

La potion violette vous fait rapetisser.

LEGEND OF KYRANDIA (suite)

Mais avant de partir, retournez chez Zanthia ou, plus précisément, à l'écran où se trouve le calice royal (au sud de la fontaine Sacrée). Attention, à partir de ce moment, il vous faut une pomme. Pour attraper le calice, utilisez la couleur bleue de votre amulette. Malheureusement, un diablotin arrive et vous fauche votre bien durement acquis. Suivez-le donc dans la clairière à droite, approchez-vous de la petite porte, buvez la potion violette afin de rapetisser et de pouvoir entrer. Proposez une pomme au diablotin en échange de votre calice, il accepte, ressortez et récupérez votre calice par terre.

Il ne vous reste plus qu'à repasser par la trappe et aller au pentacle avec des chevaux sur la plage. Surtout, n'oubliez pas de prendre une orchidée rouge avant de boire la potion orange au milieu du pentacle; de même, ne partez pas sans la clé que vous avez trouvée dans les grottes du Serpent. Direction le château de Kyrandia.

Dernière partie: Le château de Kyrandia.

P.S.: Vous n'avez pas oublié de reprendre la clé récupérée dans les grottes du serpent, j'espère; sinon, ce n'est pas la peine de continuer.

Vous atterrissez sur un pentacle; empruntez le chemin vers la droite, vous arrivez devant la tombe de vos parents, déposez-y les orchidées: votre Mère vous apparaît et vous donne la quatrième couleur de votre amulette: la couleur rouge. En cliquant dessus, vous deviendrez invisible.

Allez vers la droite jusqu'aux grilles du château, devenez invisible et utilisez la clé sur le poteau de gauche afin de pouvoir entrer dans le château.

Dans le château revoilà Malcom; après son monologue, faites le tour du château, il n'est pas très grand. A la cuisine, récupérez le sceptre royal; devant la cheminée en forme de visage, sortez des rayons les livres commençant par les lettres O,P,E,N afin d'ouvrir la cheminée et récupérer la Couronne Royale.

Allez au premier étage et faites attention à Hermann; lorsqu'il apparaît; utilisez la couleur jaune de votre amulette afin de l'endormir et de pouvoir passer. Dans la chambre de votre grand-père avec les quatre cloches prenez le marteau et jouez DO-FA-MI-RE (pourvu que ça ne change pas selon les parties!), le tableau se soulève et vous récupérez une clé en or dessous.

Il vous faut cependant une deuxième clé en or, pour cela allez devant la cheminée, faites la pivoter en la touchant: vous vous retrouvez dans le donjon. Il vaut mieux rester sous la forme humaine (ne vous transformez pas en sphère violette) car vous aurez quelque chose à faire. Je vous conseille d'augmenter la luminosité de votre écran afin de voir les détails.

Directions: gauche, gauche, haut, gauche, haut, haut, droite. Vous arrivez devant une barrière d'énergie, pour la dissoudre, utilisez la couleur bleue de votre amulette. Allez en haut puis à gauche, là une dalle est mal posée, en dessous vous trouvez une deuxième clé en or. Muni des trois objets royaux et des deux clés, allez dans la pièce centrale du château et utilisez les deux clés afin d'ouvrir la porte à double battant du fond. Dans la pièce, il y a trois coussins où l'on doit déposer les trois objets royaux comme suit: le Sceptre à gauche, la Couronne au milieu et le Calice à droite. La porte s'ouvre alors, mais Malcom arrive; il vous gonfle tellement qu'il se prend la mandale de sa vie.

Une fois dans la salle de la Kyragemme, placez-vous devant le miroir de droite; Malcom furieux arrive et crée une boule de magie, utilisez la couleur rouge de votre amulette afin de devenir invisible: le sort de Malcom vous rate, rebondit contre le miroir et retour à l'envoyeur!!

Voila c'est fini.

Remerciements: Il faut quand même avouer que sans l'aide de Jean-François, je n'aurais jamais terminé cette aventure.

(Stéphane MARTINEZ)

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

1ère partie

Lieu du crime:
Ramasser barre de fer.
Ramasser cigarette.
Regarder corps.
Ramasser poudre blanche.
Ramasser billet de Théâtre.
Entrer dans la chambre après avoir parlé à Lestrade.
Prendre fleur, et carte de voeux accrochée au vase.
Ramasser ressort sous l'armoire et le donner à l'homme qui essaye d'ouvrir la porte.
Parler avec cet homme et avec la femme.
Prendre la bouteille de parfum.

Appartement de la victime:
Ouvrir parapluie et ramasser la clef qui en tombe.
Regarder panier à linge.
Prendre T-shirt de rugby et le regarder.
Ouvrir tête du lit.

Parfumerie:
Parler avec Belle.
Lui demander ensuite du parfum nommer "Côte d'Azur".
Pendant qu'elle le cherche, parler avec la ménagère et lui demander toutes les phrases possibles.

Baker Street:
Entrer chez Holmes et utiliser la poudre avec la table d'analyse.
Analyser ensuite la fleur.
Descendre dans la rue et donner la fleur au garçon (Wiggins).

Morgue:
Parler au médecin et a l'inspecteur Gregson.
Leur dire toutes les phrases possibles.
Regarder les pièces à conviction.
Demander à Gregson la permission de prendre ces objets.

Scotland Yard:
Parler à l'officier qui est dehors.

Morgue:
Aller dire à Gregson que vous ne pouvez pas entrer.
Il vous accompagne.

Scotland Yard:
Entrer.
Parler à l'officier.
Sortir.
Parler avec le marchand aveugle et faire du chantage.
Entrer et flatter l'officier.
Demander à Lestrade une permission écrite pour prendre les objets à la Morgue.
Demander ce papier à l'officier.

Morgue:
Donner le papier au médecin.
Prendre la clef.

Lieu du crime:
Ouvrir porte avec la grosse clef.
Ouvrir tiroir avec la petite clef et prendre les tickets d'Opéra du tiroir supérieur.

Terrain de Rugby:
Parler plusieurs fois au coach.

Parfumerie:
Dire à Belle que l'on cherche un homme.

Opéra:
Parler au Managers et donner le ticket à l'huissier de droite.
Monter l'escalier et donner le ticket à la vieille dame.
Donner le papier de la vieille dame au Manager qui vous fera visiter la garde-robe de la soeur de la victime.
Faites un tour de Londres pour faire perdre du temps, puis:

Baker Street:
Parler à Wiggins.

Marchande de fleurs:
Parler avec elle.
Prendre le panier de fleures qui est dans le baril d'eau.
Utiliser le panier avec le baril.
Entrer dans le Pub et parler avec tout le monde.
Gagner les trois parties de fléchettes pour jouer contre le barman.
Il vous donnera des informations lorsque vous gagnerez.
Lui donner la gourmette en or.

Bureau de Tabac:
Parler avec la vendeuse.
Pousser caisse.
Parler avec la vendeuse.
Pousser toutes les caisses plusieurs fois pour pouvoir monter dessus et lire l'inscription de la tête empaillée.

Pharmacie:
Acheter tout ce que vous pourrez acheter et parlez à l'employer.

Terrain de rugby:
Parler avec le coach et lui dire que vous connaissez le nom du joueur de l'équipe.
Parler avec ce joueur et lui donner le parfum.

Baker Street:
Parler au marchand de journaux puis parler à Wiggins.

Chez le joueur de Rugby:
Donner le journal au joueur.

Picnic:
Regarder

Baker Street:
Acheter gyroscope

Picnic:
Utiliser le gyroscope avec le garçon solitaire de droite.
Le lui donner.
Lui parler et prendre sa casquette.

Salle de billard:
Parler au barman.
Parler au spectateur.
Parler à Noby jusqu'à ce qu'il réponde.
Parler ensuite de la même façon à Jack.
Parler au barman et aller reparler à Jack.
Lorsque vous connaissez l'adresse de Antonio, sortez.

Chez Antonio:
Lui demander l'adresse de Anna et fouiller sa chambre.
Fin de la première partie.
(François GRIMA)

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
RAVING MAD	192		192
Robocod + Megatwins + Rodlands			
MAGIC WORLD	252		252
Storm master + Dragon Breath + Crystal Arborea			
DREAM TEAM	225	275	225
W.W.F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2			
FANTASTIC WORLDS	359	399	359
Megalomania + Populus + Wonderland + Pirates + Realms **(PC pas de Megalomania)**			
VROOM+GREATCOURT2	229		229
PODIUM	299	329	299
Disk + Paragliding + Panza + GP 500 II			
SUPER FIGHTER	252	292	252
FINAL FIGHT + WWF + PITFIGHTER			
STRATEGY MASTER	329	349	329
Deuteros+Hunter(PC Cohort+Merchant colony) +Spirit of excalibur+Chess player+Populus			
FUN RADIO 3	369	399	369
Battle of Britain+Monkey island 1+ Indiana Jones 3 + Battle 1942			
HEAD TO HEAD			342
MIG 29 Superfulcrum + F19 Sealthfighter			
SUPER HEROS			299
Baby jo+ Prince of persia + Aigle d'or			
ULTIMA TRILOGY 2	305	305	305
ULTIMA IV + V + VI			
COMBAT CLASSIC		342	292
F15 strike eagle 2+688 sub attack+Team yanke			
JPP'S GOAL BUSTERS	349	399	349
kick off2 + International.soccer challenge + Manchester united + World champ.soccers			
ESPANA *92* THE GAMES	299	349	299
FUN RADIO 2	309	309	309
Tournament golf+ Great court 2+ Speedball 2 Kick off 2 +Grand prix 500 cc 2			
PLANETE AVENTURE 2	349	349	349
Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3			
CLASSIC COLLECTION	259	299	259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer			
FUTURE DREAMS	342		342
Midwinter + Starblade + Madshow + Metal mast			
SKYROCK	292	342	292
F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500 N°2			
LC WAIKIKI	342	342	342
Prehistorik +Fighter Bomber +R type 2 +Blues Brothers			
BITMAPS 1	259	305	259
Xenon + Cadaver + Speedball 2			
NRJ 4	292	292	292
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup			
SIMULATION TOP	295	295	295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
MAITRES AVENTURES	349		349
Maupiti island+Voyageurs du temps+OP.stealth			
SUPERSTARS SPORT	299		299
F29 +Hard drivin +Stunt car+Battle command			
3D SUPERSTARS	299		299
F 29 +Hard drivin + Stuncar+ Battle command			
LES STARS	289		289
Skweek +Builderland +Bumpy +Superskweek			
AVENTURES EXTRA.	292	292	292
Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville			
AIR COMBAT ACES	329	349	329
Falcon + Gunship + Bomber			
AIR SEA SUPREMACY	289	329	289
Silent service +Carrier command P47 +F15(ST)+ Wings (Amiga)			
10 GREATS GAMES	339	339	339
Ferrari f1 +Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile +Night hunter + Superski+ Carrier command + Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2			
CAPCOM COLLECTION	269		269
Strider 1&2 +Un squadron +Duel +Forgotten world +Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm			
PLANETE AVENTURE 1	299	299	299
Indiana jones+Maniac mans. Explora 2+Portes du temps			
LES BATTANTS 2	289	289	289
Rick Dangerous 1 & 2 +Satan + Double Dragon +Licence to Kill			
NRJ 3	299	299	299
F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris +Turbo Outrun			
KARATE ACES	299	299	299
Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2 +Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST. KIT 2	492	492	492
ABANDONED PLACE 1		342	292
ABANDONED PLACE 2		342	292
A-TRAIN		392	292
AIRBUS A320	292	342	292
AIR FORCE COMMAND.	315		362
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
ALONE IN THE DARK		452	
AMBRESTAR	292		292
APOCALYPSE	252		252
ASHES OF EMPIRE	342	392	342
ARMOUR GUEDDON 2	272	342	272
ATAC	342	392	342
B17 FLYING Fortress	342	392	342
BAT 2	342	392	342
BATTLE ISLE	329	349	329
BATTLETOADS	262	262	262
BEAST 3			292
BILLARD AMERICAIN	292		292
BIRDS OF PREY	342	392	342
BUCK ROGER'S 2	305	305	305
BUNNY BRICKS	229	229	229
CAMPAIGN	342	392	342
CAESAR	315	365	315
CELTICS LEGEND	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CHUCK ROCK 2	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
COMMANCHE			
CONQUEST LONGBOW		292	342
COOL WORLD	252	292	252
CRAZY CARS 3	252	292	252
CREATURES	252		252
CRUSADER DARK Savant		392	392
CURSE OF ENCHANTIA	342	342	342
CYTRON	272		272
CYBERSPACE	292	342	292
D-DAY	362		362
DAEMONSGATE	342	392	342
DARKLANDS		392	
DARKMERE	305	392	305
DEMONIAC	292	292	292
DIPLOMACY	192	242	192
DOODLE BUG	225	225	
DOJO DAN	252		252
DOMINIUM	292	325	292
DRAGON'S LAIR 3	342	392	342
DUNE 2		372	325
Dungeon MAST.+ Chaos	252		252
DYNABLASTER	292	342	292
ELITE 2		342	342
ENTITY	292	292	292
EPIC	252	292	252
ETERNAM		342	
EUROPE AVENTURE	342	342	342
EYE OF THE STORM	292	342	292
F14	292		
F15 STRIKE EAGLE 3		492	
FABLES AND FRIENDS		319	272
FALCON 3.0		442	
FALCON 3.0 MISSION		242	
FANTASTIC WORLD	359	399	359
FERN GULLY		192	192
FIRE AND ICE	225		225
FLASHBACK		292	292
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLIINS 2	292	342	292
GUNSHIP 2000	342	392	342
HARRIER	342	392	342
HAND OF ST JAMES	315	315	315
HOOK	225	292	225
INCA		392	
INDY IV ACTION	252	305	252
ISHAR	285	285	285
JOE ET MAC	252	292	252
KGB		352	305
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
L'ARME FATALE	252		252
LAST NINJA 3	252		252
LEGACY NECROMAN.	305	352	305
LEGEND OF KYRANDIA		352	305
LEGEND OF VALOUR	372	392	372
LEMMINGS 2		392	292
LEMMINGS TWIN PACK	292	292	292
LIVERPOOL F.C	252	315	252
LOTUS 3	252		252
LURE OF TEMPRESS	305	352	305
MAC DONALD'S LAND	225	225	225
MAGIC BOY	252	252	252
MAGIC WORLDS	252		252
MATCH OF THE DAY	252		252
MICROPROSE GOLF	299	442	299
MICROPROSEgrand prix	342	442	342
MIGHT AND MAGIC 3		405	399
MONKEY ISLAND 2	392	392	392
NICKY BOOM	299		299
NIGEL MANSELL	292	342	292
NO GREATER GLORY		342	342
PALADIN 2	292		292
PILOTS IN PARADISE	305		305
PINBALL FANTASIES		242	
PERFECT GENERAL		392	342
PERFECT GENERAL DATA D.		192	192
POOL	225		225
POPULUS 2 +	325		325
PREMIER MANAGER	252	292	252
PREMIERE	272		272
PROPHECY	292	292	292
PUGGSY			342
PUTTY	252		252
RAMPART	252	292	252
RAGNAROK	342	392	342
REACH for the SKIES	342	352	342
REX NEBULAR		442	
RISKY WOODS		315	272
ROBOSPORTS		342	292
ROME		372	312
ROOKIES		252	252
RUGBY 2	272	292	272
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 93	225		225
SHADOWLANDS	252	292	252
SHADOWORLDS	252	342	252
SHORTGREY	292		292
SIZZLERS 3 FOR 2	195	195	195
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STORMBALL	252	305	252
STRATEGIE	319	342	319
STREETFIGHTER II	242	292	242
STRIKE COMMANDER		392	
STRIP POKER GIRL		292	252
SUPER SPORT CHALL	292		292
SUPER TETRIS	342		342
SUZUKI GP 2	252	292	252
THE ADDAMS FAMILY 2	252	292	252
THE HUMANS	292	292	292
THE MANAGER	252	305	252
THE SEIGE		292	
TINY SKWEEK'S	269	299	269
TRANSARTICA	292	292	292
TRODLLERS	252		252
TWILIGHT 2000	342	392	342
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
UNIVERSAL Monsters	252	292	252
UTOPIA TWIN PACK	342		342
VROOM	252		252
VROOM DATA DISK	149		149
WARZONE	252		252
WEEN PROPHECY	292	342	292
WIZKID	252	292	252
W.L.F	242	292	242
WOLFCHILD	289		289
WORDTRIS	292	342	292
W.W.F 2	252	292	252
ZOOL	252	292	252

MEGADRIVE

SEGA PAD MD	170
JOYSTICK SJ 3500 MD	179
PRO PAD SEGA 8/16 BITS	179
PRO 2-PAD	120
PRO 1-PAD	229
KIT DE NETTOYAGE MD	99
COMPETITION PRO PAD MD	169
FOOTPEDAL SEGA 8/16 bits	299
ALIEN VS PREDATOR	429
ALIEN 3	429
ALISIA DRAGON	429
BLASTERS	429
GLADIATORS	465
ATOMIC RUNNER	429
BART VS SPACE MUTANT	429
BATMAN LE RETOUR	429
BLOCK OUT	429
BREACH	429
BULLS VS LAKERS	429
CADASH	429
CALIFORNIA GAMES 2	465
CAPTAIN AMERICA	429
CHAKAN	429
CHUCK ROCK	429
CYBER COP	429
DARK CASTLES	429
DEATH DUEL	429
DESERT STRIKE	429
DOUBLE DRAGON 3	429
DRAGON'S FURY	429
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	429
EUROPEEN CLUB SOCCER	429
F15 STRIKE EAGLE 2	465
F19 STEALTH FIGHTER	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FATAL REWIND	429
FERRARI GRAND PRIX	429
GALAHAD	429
GODS	429
GHOULS N'GHOST	465
GRAND SLAM TENNIS	429
GLEYLANCER	429
GLOBAL GLADIATORS	429
HOOK	429
HUMANS	465
INDIANA JONES CRUSADE	429
JAMES POND 2	429
JEOPARDY	429
JOE MONTANA 3	429
JOHN MADDEN 93	429
KRUSTY'S SUPER FUN H.	429
LAKERS VS CELTICS	429
LEANDER	429
LEMMINGS	429
METAL FANGS	429
MICKEY MOUSE	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429
NBA CHALLENGE	429
PGA TOUR GOLF	429
PHANTASY SOLDIER 3	429
PHANTASY STAR 3	465
PHELIOS	385
PRINCE OF PERSIA	429
RAINBOW ISLAND	429
RAMPART	429
REVENGE OF SHINOBI	429
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHANGAI 2	385
SHINING at the DARKNESS	465
SIDE POCKET	429
SLIME WORLD	429
SONIC 2	419
SPEEDBALL 2	439
STAR FLIGHT	385
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	465
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	385
TAZMANIA	429
TERMINATOR 2 ARCADE	429
THE SIMPSONS	429
THUNDERFORCE IV	429
TOXIC CRUSADER	429
TROUBLE SHOOTER	429
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
UNCHANTED WATERS	465
UNIVERSAL SOLDIER	429
WARRIORS:ETERNAL SUN	429
WRESTLE WAR	385
XENON 2	429

BUDGET ST / PC / AMIGA

ALIEN BREAD 92	119
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	99
BARD'S TALE 3	109
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
F16 COMBAT PILOT	99
FALCON	159
FALCON M.D COUNTERS	99
FALCON M.D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FLIGHT OF INTRUDER	[illegible]
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
JAMES POND	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
PRO TENNIS TOUR	99
PUZZNIC	99
SEUCK	99
STREET FIGHTER	99
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TOYOTA CELICA	99
TURRICAN 2	99

SUPERNES

Adaptateur UNIVERSEL	179
ASCII PAD	229
ASCII SUPER ADVANTAGE	449
SUPER STICK NINTENDO	229
COMPETITION PRO PAD NI	169
PRO PAD SUPERNINTENDO	179
FOOTPEDAL NINTENDO	179
AGURI SUZUKI F1	439
ALIEN 3	439
AXELAY	439
AMAZING TENNIS	439
BART'S NIGHTMARE	439
BATMAN LE RETOUR	439
CASTELVANIA IV	439
CHUCK ROCK	439
CONTRA 3	439
CYBER SPIN	439
DEATH VALLEY RALLY	439
DESERT STRIKE	439
DINO CITY	439
DOUBLE DRAGON	439
DRAGON'S LAIR	439
DRAGON WARRIOR IV	439
DUNGEONS MASTER	439
E.A HOCKEY	439
EARTH DEFENSE FORCE	439
EQUINOX	439
FACEBALL 2000	439
F-ZERO	439
FINAL FIGHT	495
GODS	439
GUNFORCE	439
HOME ALONE 2	439
HOOK	439
HUNT RED OCTOBER	439
HYPER ZONE	439
IMPERIUM	439
JACK NICKLAUS	439
JAMES BOND JR	439
JEOPARDY	439
JOE ET MAC	439
KING OF MONSTERS	439
KRUSTY'S SUPER FUN H.	439
LEMMINGS	495
L'ARME FATALE	439
MAGIC SWORD	439
MARIO KART	439
MARIO WORLD	439
MICKEY MOUSE	439
MIGHT AND MAGIC 2	439
NBA ALL STAR	439
PAPERBOY II	439
PARODIUS	439
PRINCE OF PERSIA	439
RACE DRIVIN	439
RAMPART	439
ROAD RIOT	439
ROBOCOP 3	495
ROCKETTER	439
RPM RACING	439
SIM CITY	439
SIMEARTH	439
SHADOW OF THE BEAST	439
SHADOW RUN	439
SHANGAI 2	439
SOUL BLAZER	439
SPACE MEGAFORCE	439
SPANKY'S QUEST	439
STREET FIGHTER 2	549
SUPER ADVANTAGE	439
SUPER ALESTE	439
SUPER BOSTER BROTHERS	439
SUPER BOWLING	439
SUPER COMTATRIBES	465
SUPER CASTELVANIA IV	439
SUPER DOUBLE DRAGON	439
SUPER GOAL	449
SUPER GHOULS and GHOST	439
SUPER MARIOLAND	449
SUPER MARIO WORLD	439
SUPER OFF ROAD	439
SUPER PROBOTECTOR	439
SUPER SLAM DUNK	439
SUPER SOCCER CHAMP.	439
SUPER TENNIS	439
SWAMP THING	495
TERMINATOR 2 ARCADE	439
THE ADDAMS FAMILY	439
THE SIMPSONS	439
TOM ET JERRY	439
T.M.N.T IV (TORTUES IV)	439
ULTRA MAN	439
UN SQUADRON	439
WING COMMANDER	439
WINGS 2	439
WORD TRIS	439
W.W.F	439
ZELDA 3	439

JOYSTICKS

QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
STING-RAY	149
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119
ASCII PAD Super NINTENDO	229

devenez INVINCIBLE.. avec ACTION-REPLAY

INCROYABLE !!

IMAGINEZ...
-DES VIES **INFINIES.**- DE L'ÉNERGIE **INÉPUISABLE.**
- DES MUNITIONS **A VOLONTE.**

UTILISATION TRES SIMPLE

- ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ À DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS, JUSQU'À LA **DESTRUCTION TOTALE!.**

Sert aussi d'adaptateur universel pour toutes les cartouches de jeu.

NOUVEAU ACTION REPLAY Pro 499 F

Vous permet en plus de trouver et de programmer vos propres paramètres pour avoir plus de vies, plus d'énergies, plus de niveaux...

Disponible pour **MEGADRIVE/GENESIS**	499 F
S.FAMICOM + SNES + S.NINTENDO	499 F
ACTION REPLAY GAMEBOY	349 F
ACTION REPLAY NES	349 F

AMIGA

Alimentation A600/500/500+	499
AMOS FRANÇAIS	459
AMOS 3D	349
AMOS COMPILER	299
EASY AMOS	429
DELUXE PAINT IV	695
DEVPAC 3.0	725
GFA BASIC+ Interpréteur	490
KINDWORDS 3.0	490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	490
PIXMATE	525
SOURIS GENIUS	199
INTERFACE MIDI 3+1	249
ENCEINTES ZY FI	399
Imprim. STAR LC200 coul.	2390
Imprim. STAR LC200	1975
EXT 1MO A600+Horloge	599
EXT 2MO A600	1175
EXT 4MO A600	1875
EXT.512K SANS HORLOGE	249
EXT 512K AVEC HORLOGE	299
EXT 1.5MO + HORLOGE	999
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE A500	695

PC

CIEL COMPTABILITE	975
CIEL COMPTA LIBERALE	985
CIEL PAIE	990
CIEL IMMOBILISATIONS	960
CIEL GESTION Commerciale	980
CIEL GESTION Associations	965
CIEL Rapproch. Bancaire	955
TASWORD PC	550
TASPRINT PC	450
TAS-SIGN PC	450
MASTERFILE V.3.0	890
MASTERFILE + TASWORD	1290
PC GLOBE 5.0	590
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	490
SOUDBLASTER 2.0	875
SOUNDBLASTER PRO	1375
SoundBLaster PRO+Kit midi	1575
VIDEOBLASTER	2975
THUNDERBOARD	790
AUDIOPORT	1875
PRO AUDIO SPECTRUM +	1875
PRO AUDIO SPECTRUM 16	2475

ATARI ST

A.DEBOG	590
DEGAS ELITE	259
GESTCOMPTE 2	329
GESTCOMPTE 2 + 3614	459
GESTION Budget Personnel	300
PACK GFA BASIC 3.5	690
LE COMPTABLE 2	775
LE REDACTEUR 3.15	990
STOS BASIC	395
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR.EXTERNE ST	649
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprimante STAR LC200 Co.	2390
Imprimante STAR LC20	1975
BOITIER JSY 80 = 80 x 3.50	109

ORDINATEUR A600
2,175 F

ORDINATEUR A1200
3,775 F

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

94%

- VIRUS KILLER.
MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.
(*TRES FACILE D'EMPLOI*).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+	599
AMIGA 2000	699

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 2-01
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ....
date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL ....
FAX : **93.97.07.00** SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur .... DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client ....

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Prix valables pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. Les marques citées sont toutes déposées.

MANTIS

```
10 'Munitions infinies pour MANTIS ( TSR à lancer
20 'avant MANTIS) par G. PERNOT (C) JOYSTICK 1993
25 C=0
30 OPEN "O",#1,"TRAIN.COM"
40 FOR I=1 TO 75
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>6997 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL "TRAIN.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA EB,28,90,55,8B,EC,9C,50,1E,3D,00,3D,75,13
120 DATA 8B,46,04,8E,D8,81,3E,4E,6C,FF,0F,75,06,C7
130 DATA 06,4E,6C,90,90,1F,58,9D,5D,EA,00,00,00,00
140 DATA B8,21,35,CD,21,89,1E,26,01,8C,06,28,01,B8
150 DATA 21,25,BA,03,01,CD,21,B4,31,BA,2A,01,B1,04
160 DATA D3,EA,42,CD,21
```

DOMINIUM

```
10 'Cash infini pour DOMINIUM (sans UNLZEXE)(TSR
15 'à exécuter avant GAME)
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1993
25 C=0
30 OPEN "O",#1,"DOMI.COM"
40 FOR I=1 TO 91
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>9121 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL "DOMI.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA EB,38,90,55,8B,EC,9C,50,1E,80,FC,30,75,23
120 DATA 8B,46,04,8E,D8,A1,4C,01,8E,D8,A1,03,03,8E
130 DATA D8,81,3E,A8,1A,29,87,75,0C,C7,06,A8,1A,90
140 DATA 90,C7,06,AA,1A,90,90,1F,58,9D,5D,EA,00,00
150 DATA 00,00,B8,21,35,CD,21,89,1E,36,01,8C,06,38
160 DATA 01,BA,03,01,B8,21,25,CD,21,BA,3A,01,B1,04
170 DATA D3,EA,42,B4,31,CD,21
```

DOMINIUM
FASTPATCH 1.0

```
998 'Argent infini pour DOMINIUM
999 'à exécuter après un UNLZEXE GAME.EXE
1000 DATA 2,4,"GAME    .EXE",29,87,E7,6B,90,90,90,90,00,00,08,EF
1010 DATA 1   "GAME    .EXE",03,70,02,00,F0,09
(Guillaume PERNOT)
```

SUMMER CHALLENGE
FASTPATCH 1.0

```
999 'Patch pour le kayak
1000 DATA 2,4,"SUMMER  .EXE",FE,06,00,44,90,90,90,90,14,00,AA,7E
1010 DATA   4,"SUMMER  .EXE",FE,06,00,44,90,90,90,90,14,00,85,7E
(Guillaume PERNOT)
```

PLUNDERED HEARTS (Compil Lost Treasures of INFOCOM II)
FASTPATCH 1.0

```
999 'move infinis pour PLUNDERED HEARTS
1000 DATA 2,0A,"PLUNDERE.EXE",0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,81,FB,A6,02,74,03,26,89,07,C3,00,00,10,00
1010 DATA    3,"PLUNDERE.EXE",26,89,07,E8,61,DF,00,00,AC,20
(Guillaume PERNOT)
```

SEASTALKER (Compil Lost Treasures of INFOCOM II)
FASTPATCH 1.0

```
999 'Move infinis pour SEASTALKER
1000 DATA 2,0A,"SEASTALK.EXE",0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,81,FB,49,25,74,04,26,89,07,C3,00,00,10,00
1010 DATA    3,"SEASTALK.EXE",26,89,07,E8,A7,E1,00,00,66,1E
(Guillaume PERNOT)
```

LA BIBLE DES POKES

VOLUME II

de A à G

DES MILLIERS D'ASTUCES SUR ST-AMIGA-PC-CPC

SORTIE NATIONALE LE



EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

Jeux crack

COMPATIBLES PC

DOMINIUM

Après un UNLZEXE GAME.EXE, recherchez dans GAME.EXE 29 87 E7 6B et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø, puis remplacez F7 EA Ø5 2Ø Ø3 par F7 EA Ø5 2Ø 7Ø.
(Guillaume PERNOT)

THE SUMMONING

Éditez votre sauvegarde et mettez à l'offset 5999Ø "7F" 14 fois pour avoir toutes les caractéristiques à fond.
(Guillaume PERNOT)

SUMMER CHALLENGE

Pour pouvoir passer à côté des portes au kayak, recherchez deux fois dans SUMMER.EXE FE Ø6 ØØ 44 et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Guillaume PERNOT)

PRINCE DE PERSE

(Compil Super Héros)

Pour avoir les vies infinies, recherchez dans PRINCE.EXE A1 AØ 61 A3 46 4D et remplacez par A1 AØ 61 9Ø 9Ø 9Ø.
(Guillaume PERNOT)

PLUNDERED HEARTS

(Compil Lost Treasures of INFOCOM II)

Pour avoir les moves infinis, recherchez dans PLUNDERE.EXE 93 86 EØ 26 89 Ø7 et remplacez par 93 86 EØ E8 61 DF, puis à l'offset 1Øh, remplacez les ØØ par 81 FB A6 Ø2 74 Ø3 26 89 Ø7 C3.
(Guillaume PERNOT)

DOUBLE DRAGON III

Pour avoir vies, énergie et coins infinis, recherchez dans DD3.EXE C7 Ø6 88 ØØ ØF ØØ et remplacez par C7 Ø6 88 ØØ FF ØØ, C7 87 2B Ø6 E6 ØØ par C7 87 2B Ø6 FF 7F, C7 87 27 Ø6 Ø1 par C7 87 27 Ø6 FF.
(Guillaume PERNOT)

SEASTALKER

(Compil Lost Treasures of INFOCOM II)

Pour avoir les moves infinis, recherchez dans SEASTALK.EXE 83 86 EØ 26 89 Ø7 et remplacez par E8 A7 E1, puis à l'offset 1Øh, remplacez les ØØ par 81 FB 49 25 74 Ø3 26 89 Ø7 C3.
(Guillaume PERNOT)

DEATH TRACK

(Compil POWERHITS SCIFI)

Pour l'argent infini, recherchez dans DTRACK.EXE Ø1 Ø6 2A A2 11 16 2C A2 et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø, 29 Ø6 2A A2 19 16 2C A2 par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø (à remplacer 3 fois).
(Guillaume PERNOT)

RAILROAD TYCOON

Avec un éditeur de secteur, éditez votre fichier de sauvegarde *.SVE. Recherchez le secteur n°27 et les offsets n°324 à 333. Remplacez la chaîne de caractère par la suivante: 8Ø 8Ø 8Ø 8Ø 8Ø 8Ø 8Ø 8Ø 8Ø 8Ø. Vous aurez alors 32 64Ø ØØØ livres.
(Jean-Luc BERTHON)

A-TRAIN

Avec un éditeur de secteur, éditez votre fichier de sauvegarde *.A_T. Recherchez le secteur n° 1Ø7 et les offsets n°135 à 14Ø. Remplacez la chaîne de caractères par la suivante: 84 84 84 84 84 84. Vous aurez alors 44 238 754 dollars.
(Jean-Luc BERTHON)

TEAM YANKEE

(Compil COMBAT Classics)

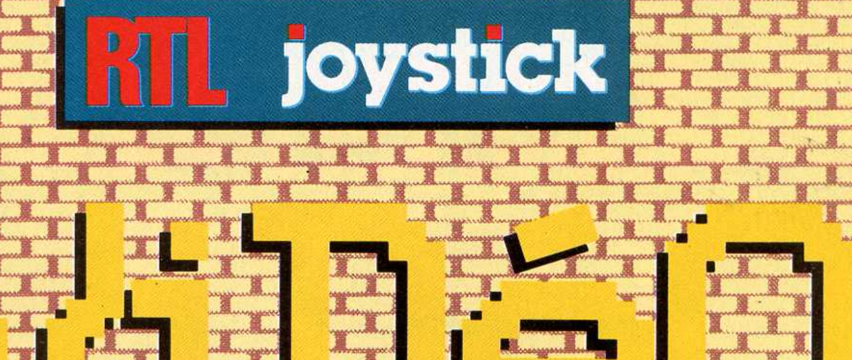
Pour ceux qui ont UNLZEXE, faites "UNLZEXE TYGAME." et recherchez dans TYGAME 26 FE 48 38 et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Guillaume PERNOT)

CIVILIZATION

Avec un éditeur de secteur, éditez votre fichier de sauvegarde *.SVE. Recherchez le secteur n°Ø et les offsets n°318 et 319. Remplacez la chaîne par : FF 7F. Vous aurez alors 3Ø ØØØ pièces d'or. De même, recherchez le secteur 2, offset n°222. Remplacez le par: ØØ. Vous découvrirez en un tour et même plusieurs fois par tour en ce qui concerne les "future technologie", à condition de répéter l'astuce à chaque fois que vous voulez découvrir en un tour.
(Jean-Luc BERTHON)

SPECIAL FORCES

Pour avoir les chargements infinis, recherchez dans SFORCES.EXE Ø1 Ø6 54 Ø1 et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø (à effectuer 4 fois).
(Guillaume PERNOT)





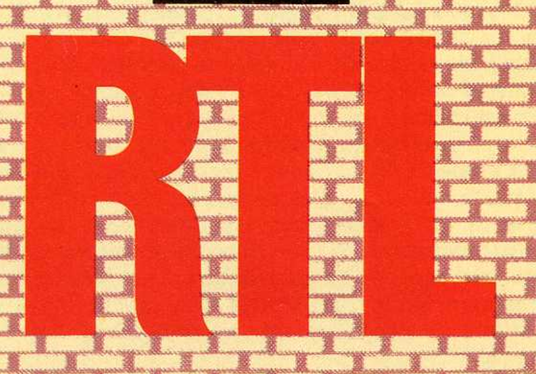
LE PREMIER MAGAZINE RADIO

DE JEUX VIDÉO

CHRISTOPHE NICOLAS

TOUS LES MARDIS 19 H 30 - 20 H





CONSOLES news

E•D•I•T•O

Un édito est, en général, destiné à introduire ce que vous allez découvrir dans le magazine. Voilà donc l'introduction bateau comme on aime en faire lorsqu'on a pas grand-chose à dire: Bonjour, ce mois-ci dans Consoles News vous allez, comme d'habitude, retrouver tous les tests. Malgré moi mais suivant une majorité d'entre vous, Consoles News est désormais plus petit, c'est-à-dire que les tests en dessous des 90% n'auront plus qu'un sixième de page, sauf les tests sur consoles portables qui gardent leur format original puisqu'il semble que vous, possesseurs de micro, vous possédiez également une console portable. Evidemment, je n'étais pas d'accord, mais comme Claude, Seb, Moulinex, Calor et Lord Casque Noir (quel pseudo ridicule) me sont tombés dessus à bras raccourcis, je ne faisais pas le poids. Un édito de début d'année permet ensuite de parler un peu du marché des jeux, de la situation du monde et de ce que nous allons avoir dans le courant de l'année. Je m'exécute donc. Comme l'année dernière, on devrait voir une lutte sauvage entre Sega et Nintendo; jusque là, rien de bien nouveau. Toutefois, en 1993, il existe de fortes chances pour que le champ de bataille, le Waterloo économique remix 1993, se déplacelégèrement grâce aux nouvelles technologies, le laser j'entends. Un troisième larron pourrait, dans ce monde impitoyable, venir troubler la fête qu'organisent Sega et Nintendo: Electronic Arts et Matsushita qui, je vous le rappelle, sont sur le point de mettre en vente (aucune date n'est encore officielle, cependant) leur console avec leur CD Rom compris dans la console. Si vous en doutiez encore, cette année s'annonce tumulteuse. Pourtant, et ce n'est pas qu'un bruit qui court, les consoles, au Japon, se vendent de moins en moins. Est-ce parce que tous les foyers en sont équipés ou parce qu'une certaine lassitude se fait sentir? Le mystère reste intact. Toujours est-il que nous en sommes là et pas ailleurs. Dans un édito, il faut encore, surtout en début d'année, souhaiter tout plein de bonnes choses. Alors, je vous souhaite tout plein de bonnes choses.

NEWS

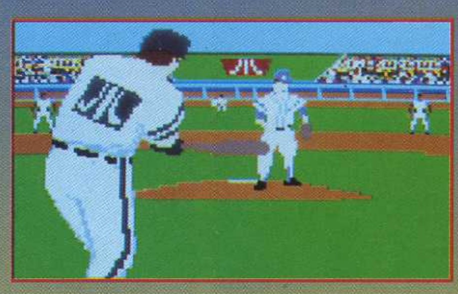
Aujourd'hui encore, une grande campagne publicitaire d'Atari pour la Lynx jonche les panneaux de la ville de Paris. Cette campagne, dans laquelle on peut comprendre que la Lynx est la meilleure console portable en couleurn n'a pas du tout plu à Sega, qui, bien sûr, sentait que la Game Gear était menacée. Du coup, Sega a intenté un procès à Atari. Le verdict est tombé il n'y a pas si longtemps que cela et devinez qui l'a emporté? C'est Atari. Sega vient de réaliser une seconde cassette vidéo dans laquelle on retrouvera les 65 meilleurs jeux sur toutes les machines de la marque. Ainsi, nous auront la joie de profiter des graphismes chatoyants de Sonic II, des animations superbes de Quackshot ou de Mc Donalds Global gladiators (tiens, une news sur Megadrive. nous aurons également le plaisir immense de découvrir de nouveaux titres sur Master system et sur Game gear. Merci Sega...

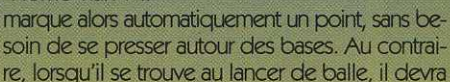
L'une des plus grosses productions à l'heure actuelle aux Etats-Unis et qui a réalisé un véritable carton dans les salles de cinéma est Dracula, réalisé par Martin Scorcese. En cours de finalisation sur Lynx, Atari met le paquet sur ce titre. Basé autour d'un jeu d'aventure avec des icônes et tout et tout, on retrouvera, dans cette production, toute l'atmosphère sanglante du film. Une nouvelle Fnac entièrement consacrée aux jeu vidéo et aux micro-ordinateurs vient de d'ouvrir en plein coeur du quartier Latin. Si vous passez dans le coin, n'oubliez pas d'y jeter un coup d'oeil, un étage presque entier est dédié aux consoles. On y retrouvera des Super Nintendo, des NES, des Gameboy des Megadrive, desNeo Geo, des Game Gear, des Master System, des PC Engine par milliers, bref, la totale. Située au 71 Bd Saint Germain dans le 5ème arrondissement, cette FNAC s'étend sur plus de 1000 mètres carrés. Si vous êtes fous de jeux, vous savez où vous rendre.

BASEBALL HEROES

LYNX
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 15
SON : 13
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 14
82%

Aaah, le base-ball, je sens que ça vous inspire, n'est-ce-pas? Mais si, mais si, vous aimez. Et plutôt deux fois qu'une. Je suis même persuadé que vous connaissez tous les règles, ô combien simples, pour ne pas dire simplistes, de ce sport nord-américain par excellence, pays que TSR adore par dessus tout, et on le comprend! Vous savez, le sport où vous devez frapper dans une balle de cuir, à l'aide d'une batte d'aluminium ou de bois. En faisant ce geste très auguste et complètement dénué de sens pour les profanes, cela permet au dit frappeur d'avoir le temps de courir autour de trois bases délimitées par des sacs de sable, pour marquer un tout petit point s'il réussit sa tentative. Dans le cas où il aurait frappé la balle hors des limites légales du terrain, il fait ce que l'on appelle un "Home Run". Il marque alors automatiquement un point, sans besoin de se presser autour des bases. Au contraire, lorsqu'il se trouve au lancer de balle, il devra faire en sorte que l'adversaire ne la rattrape pas, ou alors dans de très mauvaises conditions. Pour cela, des effets sont possibles, comme lancer vers la gauche ou la droite, ou bien lancer très fort au centre! Tout est possible! Si le batteur ne la touche pas au moins une fois sur trois, vous marquez un "strike" qui équivaut à un point; sinon, il faudra récupérer la balle à l'autre bout du terrain et la renvoyer rapidement à l'un de vos coéquipiers, afin que cela puisse éliminer un joueur du camp adverse. Lorsque vous lancez et et frappez la balle, les sprites des joueurs sont assez grands et changent tout de suite après, avec un terrain vu d'une façon plus globale. Les sprites des joueurs sont alors minuscules (plus petits que les Lemmings!) Dans le programme, il y a quatre types de jeux qui sont: l'exhibition, le Home Run Derby, le Final Series et une phase spéciale pour vous entraîner à rattraper la balle! Dans les différents tournois, quatre équipes seulement à vous mettre sous la dent: les Stars, les Pinguins, les Satellites et les Tornados. Avec une ambiance beaucoup trop feutrée, le jeu à deux est vraiment la seule façon de la dérider. Mais les animations et les phases de jeu n'en restent pas moins bien réalisées et attirantes.





TRAZOM

WORLD CLASS SOCCER

Atari vient de nous bichonner un jeu de foot! Non, ce n'est pas un rêve, cela s'est réellement produit puisque j'ai le le soft entre les mains et que je viens tout juste d'y jouer. Mes premières impressions furent, je dois le dire, assez bonnes. La présentation est certes sobre et succincte, mais elle vaut le détour, ne serait-ce que pour voir le gardien de but qui shoote dans la balle d'une façon hyper-fluide et, de surcroît, superbement animée. Ensuite, vous devrez sélectionner l'équipe de votre choix, dans un pannel de plus de 100 équipes à prendre sur les cinq continents! Bref, une fois votre sélection faite en sachant que vous pourrez jouer contre un compagnon via le câble, vous devrez encore paramétrer d'autres possibilités. Comme, par exemple, celle de posséder ou non un niveau de jeu plus ou moins technique. En sachant que les valeurs qui lui correspondent vont de 1 à 3. Vous pourrez aussi évaluer de 10 à 90 minutes le temps total de votre prochain match, ou encore choisir le type de terrain, qui peut être sec ou boueux. Ceci fait, vous vous retrouvez enfin sur le théâtre de vos futurs exploits, face à des adversaires toujours très coriaces. L'engagement se faisant automatiquement, vous avez intérêt à essayer dès le début de récupérer la balle. Soit en taclant, soit en tentant de dribbler votre vis-à-vis. Vous pourrez alors faire des passes, ou encore frapper très fort devant. Il est aussi possible de faire des têtes, soit plongeantes, soit normales. Au niveau des gestes purement footballistiques, c'est ce qui se fait de mieux pour le réalisme. Il est cependant vraiment dommage que les couleurs soient un peu ternes, ou que l'ensemble soit un peu bordélique. En effet, il est assez difficile de diriger correctement la balle car on se demande si on l'a ou pas. Par contre, au niveau deux joueurs, c'est quand même plus clair, heureusement. Avec des beaux graphismes, des sons potables et un terrain vu de côté, Atari tient là une excellente formule pour, pourquoi pas, une suite plus réussie. Cela dit, ce jeu est quand même bien!

TRAZOM





PUSH OVER

SUPER NINTENDO
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME : 14
SON : 13
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 16
92%

Amateur de prise de crâne et de souffrance neuronique à tout va, à votre clavier! Avec Push Over, je vous garantis que vous n'allez pas être déçu. Alors, accrochez-vous bien, voilà le plan.
Vous êtes une sorte de petit scarabé sur deux pattes, vachement emmerdé devant la centaine de niveaux qui se présente à lui. Evidemment, chacun de ces niveaux ne s'ouvre à lui que l'un à la suite de l'autre et, pour parvenir au niveau suivant, la masturbation intellectuelle commence. Devant vous, une suite de briques de petits dominos, genre cubes de sucre si vous préférez. Le but de l'opération est de faire tomber ces cubes les uns après les autres, de sorte qu'ils se retrouvent tous affalés sur le sol comme des feuilles mortes. Si tous ces cubes étaient alignés, rien ne serait très compliqué et tout se déroulerait à merveille, mais justement, ce n'est pas le cas. Dans Push Over, tout est compliqué du début à la fin, c'est un véritable casse-tête chinois et, plus on avance, bien sûr, plus Push Over devient inextricable. Si certains dominos n'ont pas de fonction particulière, par contre, on retrouvera dans ce titre, des trucs complètement délirants comme des dominos sauteurs, des dominos qui contruisent des ponts, des dominos explosants, bref, des dominos dans tous les sens qui vous rendront complètement maboule.
Avant de réaliser la moindre action, il faudra donc réfléchir, vous creuser les méninges, vous balayer l'esprit, car rien ne sera évident (sauf les deux trois premiers niveaux, mais ils sont là pour vous familiariser avec le jeu.) A certains niveaux, vous devrez même parfaitement synchoniser avec la chute de certains dominos pour pouvoir rejoindre la sortie à temps, et en entier, afin de parvenir au niveau supérieur. A chaque niveau terminé, vous obtenez un code. Ce code vous permettra de recommencer une fois que votre console sera éteinte, au niveau où vous étiez resté. Cela évite bien des dangers, car rien n'est plus énervant que de refaire et de rater un niveau que l'on connaît déjà. Très rigolo dans ses diverses attitudes, le petit scarabé que vous dirigez s'énerve lorsqu'il ne fait rien, c'est-à-dire lorsque vous êtes en pleine periode de réflexion. Partant d'un concept complètement génial, l'idée de Push Over est superbe; on est cependant un peu déçu par la réalisation générale du jeu. Les décors ne sont pas très riches et les graphismes loin d'être gigantissimes.
Mais, il est vrai que dans ce genre de jeu, le but recherché n'est pas celui-là. Stressant à cause du temps limité, captivant de par son intérêt, il est juste regrettable que les musiques ne soient pas supérieures à ce qu'elles sont. A part cela, Push Over est génial. Un des meilleurs jeux de réflexion sur Super Nintendo qui n'en compte, il est vrai, pas des masses.



J'm DESTROY

POWER ATHLETE



Parmi les quatre jeux de baston, repompe de Street Fighter II de ce mois, Power Athlete est, sans aucun doute, le plus lent. Malgré ce défaut majeur et contrairement à ce que l'on pourrait penser, il n'est pas le plus mauvais. Assez diversifié au niveau des mouvements, ce titre de Kaneko est tout à fait valable. Une fois que l'on commence à jouer et à comprendre les différents mouvements ainsi que les coups spéciaux qui sont assez nombreux, on s'éclate relativement. Bien sûr, les possesseurs de Street Fighter II seront forcément déçus par Power Athlete, car ce titre ne lui arrive bien évidemment pas à la cheville. Mais bon, ne crachons pas dans la soupe car Power Athlete est meilleur qu'il n'y paraît à première vue.

J'm DESTROY

SUPER FAMICOM
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR: KANEKO
GRAPHISME : 15
SON : 17
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 14
GLOBAL **78%**

PRINCE VALIANT

Prince Vaillant sur la Nintendo, c'est toute la chevalerie, ses principes d'une moralité à toute épreuve, le Mythe de Lancelot et d'Arthur qui vous arrive entre les mains. Il faut espérer que vous ne teniez rien, sinon... Dans ce jeu d'action aux niveaux variés (niveaux qui sont au nombre de six), vous devrez faire montre de votre force et de votre adresse, comme tout bon prince Vaillant qui se respecte. Même si l'originalité est au rendez-vous, ainsi que l'action comme on l'aime, il faut regretter que le jeu possède de tels graphismes, de telles animation et maniabilité. Après Batman, lui aussi un super héros mais d'un genre différent, dur de se distinguer. Si vous ne vous séparez jamais des BD, essayez le jeu, sinon, mettez-vous à la philatélie (je plaisante, il n'y rien de pire que le philatéliste!)



T.S.R.

NINTENDO
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME : 12
SON : 09
MANIABILITÉ : 09
ANIMATION : 13
GLOBAL **74%**

PARASOL STAR



Aïe! Aïe! Parasol Star sur Nintendo n'a pas été gâté par Dame Nature, qui, pour l'occasion, s'était déguisée en programmeur. Suite du Bubble Bubble et de Rainbow Island, tous deux softs assez réussis sur la Nintendo, Parasol Star s'en tire, quant à lui, beaucoup moins bien. Tout d'abord, il n'est plus possible de jouer à deux simultanément. Les graphismes sont plus que moyens, l'animation est plus que sujette à caution, à cause des clignotements de sprites intempestifs; seule, la jouabilité ne s'en sort pas trop mal dans l'affaire. Dur d'être enthousiaste, même si le jeu de plates-formes, en lui-même, est ultra sympa. Dommage, mais il y a mieux en ce moment, alors...

T.S.R.

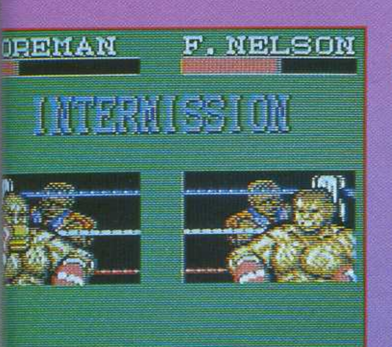
NINTENDO
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME : 12
SON : 13
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 12
GLOBAL **67%**

GEORGE OREMAN'S O BOXING

GAME GEAR

VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : FLYING EDGE
GRAPHISME : 15
SON : 15
MANIABILITÉ : 13
ANIMATION : 12

75%



Ce jeu de boxe, qui sort maintenant sur Game Gear, semble vraiment ressembler comme deux gouttes d'eau à son prédécesseur "Heavy Weight Champ", sorti il y a de cela quelques mois. A priori, la seule chose qui semble avoir changé est le sponsoring du revenant George Foreman, qui, je vous le rappelle, a été champion du monde des poids ourds en 1973 et dont le come back sur les rings, vers la fin des années 80, a uscité non seulement de l'émotion et de l'étonnement, mais aussi une grande dmiration. En effet, comme les grands sportifs que vous êtes tous doivent le avoir (vous avez intérêt en tout cas!), revenir au plus haut niveau dans un sport, près une interruption prolongée, s'avère être une opération plus que délica-e. Regardez, par exemple, Alain Prost. Il s'est arrêté seulement une année, ertes. Mais franchement, il devra avoir la meilleure voiture pour espérer être hampion du monde. Remarquez, il a tellement bien magouillé cet été qu'il aura pas beaucoup de mal! A moins que... enfin, bref, on ne va pas s'éter-iser et polémiquer là-dessus! Dans ce jeu de combat, donc, vous pourrez écrocher des uppercuts, des crochets, des directs, faire des esquives, vous aisser, sans oublier le foooormidable coup de poing en pleine poire que ous assènerez en appuyant simultanément sur les deux boutons en même emps, sans les relâcher tout de suite! Votre adversaire fera alors un recul de rès de cinq mètres, double-décimètre en mains, et ne se relèvera certaine-ment pas de sitôt. D'ailleurs, je vous conseille de préserver ces "mega-punchs" ar vous n'en avez que trois au départ! Sur le ring, vous donnerez enfin libre ours à l'instinct bestial qui sommeille en vous. Au fait, pour les puristes, choi-issez le "fast fight", une option qui dopera la vitesse d'exécution des coups. ien que malgré cela, l'animation reste un peu lente et ne permette pas d'ap-récier vraiment le soft lorsqu'on y joue seul. Par contre, à deux, grâce au cor-on du câble, le jeu prend toute son ampleur. On a vraiment envie de se esurer à son homologue. C'est, en fait, beaucoup plus vivant et réaliste. Je erais donc tenté de réserver ce jeu pour les personnes ayant, en plus d'une assion des jeux vidéo, également des connaissances. Les autres risqueraient, non, de vite s'ennuyer!

TRAZOM



STREETS OF RAGE II

MEGA DRIVE
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME : 17
SON : 18
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18
94%

Je ne vous répéterai pas combien Streets of Rage a été encensé lors de son arrivée sur notre Megadrive, cela ne servirait à rien. Si vous voulez un avis qui n'engage que moi, Streets Of Rage II pourrait bien suivre ses traces car, une fois de plus, Sega nous a concocté là un produit extraordinaire qui donne envie, mais vraiment envie, d'acheter une Megadrive (si toutefois on en possède pas déjà une) C'est reparti pour un tour, comme à l'habitude, pour éclater la tronche aux vilains qui seront sur votre route, vous avez à votre disposition toute une série de coups redoudables qu'il est bon d'utiliser de temps en temps, histoire de mettre un peu de chaleur dans Streets Of Rage II. Pour accomplir la rude tâche qui consiste à boxer des salopards qui rôdent, vous pourrez, au choix, être accompagné par un autre fou furieux de la baston, choisi au départ dans un menu d'introduction, parmi trois autres lutteurs.



Comme à l'habitude, tous ces vaillants héros des temps modernes auront à leur disposition toute une série de coups qui permettront d'éclater, en un éclair, la tronche des nouveaux arrivants à l'écran. Digne successeur de Streets Of Rage, Streets Of Rage II en reprend complètement le thème. Aussi, quelques modifications ont été apportées, permettant à ce Beat'Em Up des familles d'être encore plus attractif et plus jouissif. Lorsque vous êtes près d'un adversaire, par exemple, vous aurez plusieurs façons de le mettre KO, de le réduire en cendre et de lui faire mordre la poussière d'une façon définitive. Deux trois coups de genoux dans le foie, un ou deux crochets dans la tête, une prise de catch (genre retourné machiavélique) et l'affaire est dans le sac. Simple lorsqu'un seul et unique adversaire se présente, tout se complique lorsqu'une meute assoiffée de sang vient vous rendre visite. Parfois, sur votre chemin, en éclatant des tables, des chaises, des poubelles etc... vous découvrirez des bonus spéciaux qui vous permettront de regagner quelques points d'énergie supplémentaires; je vous recommande, à cet égard, le hamburger qui, s'il n'est pas un Big Mac, se révèlera d'une utilité grandissime. Outre les bonus, dans Streets Of Rage II vous pourrez également récupérer des armes comme des couteaux ou des tubes de chauffage qui, comme les battes de baseball, se révèleront fort utiles pour éviter les combats de trop près. Chaque personnage possède également un coup spécial "à la SF II" qui malheureusement diminuera sa jauge d'énergie lorsqu'il en abusera. Se déroulant suivant deux types de scrolling, horizontal mais aussi vertical, la réalisation d'ensemble de streets Of Rage II est parfaitement "nickel". Les musiques sont belles à mourir ainsi que les bruitages. Remarquablement bien animés, les mouvements des personnages sont souples et parfaitement réalistes. Un titre comme on les aime sur la console seize bits de Sega.

J'm DESTROY

MENACER



Voilà une bien belle bête que nous sort Sega! Le Menacer, c'est le tout nouveau pistolet/ fusil interactif de la Megadrive. Grâce aux divers accessoires, vous pourrez monter l'engin, soit sous la forme d'un fusil avec crosse, soit sous la forme d'un pistolet. Ajoutez à cela un viseur se présentant sous forme de jumelles (il ne s'agit que de deux tubes de plastique) et vous aurez là, l'image parfaite du Menacer. Les éléments s'encastrent avec une déconcertante facilité sur le support de base, ce qui permet d'avoir quatre combinaisons d'armes différentes. Pour ce qui est des jeux, le Menacer est vendu (pour moins de 500 frs) avec six jeux d'une qualité moyenne, en général. Se distinguent du lot: un jeu reprenant les personnages de Toe Jam et Earl (Ready, Aim, Tomatoes!), un soft très original où il faut changer les mouvements d'une sphère afin de repeindre les parois des salles (Whackball) et, enfin, une sorte de Gangster Town, pour ceux qui possèdent la Master intitulé Rockman's Zone. En attendant Terminator II, le Menacer s'avère être un outil à l'ergonomie épatante, surout lorsque l'on sait qu'il n'est pas relié par un fil à la console, mais que tout agit par infrarouge.

T.S.R.

MEGADRIVE

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 12	GLOBAL MENACER 96%
EDITEUR: SEGA	SON : 13	GLOBAL JEUX 77%
	MANIABILITÉ : 16	
	ANIMATION : 13	

BATTLE CLASH

Battle Clash est le premier titre disponible, en dehors de ceux livrés avec la machine, au Super Scope. Et pour une déception, c'est une déception. En effet, je ne vois dans ce jeu strictement aucun intérêt. Tout au long de celui-ci, on ne se contente que d'appuyer plus ou moins longtemps sur le bouton fire du bazooka. Croyez-moi, à la longue c'est très très chiant. A l'écran, des monstres de force et de niveau d'énergie débarquent, et suivent un scrolling horizontal qui se déplace ultra rapidement. Dans votre rôle de bazookatiste, vous n'aurez qu'à les viser et à tirer lorqu'ils seront dans votre ligne de mire. Pronfondément sans aucun intérêt, je ne vois toujours pas comment l'on peut mettre en vente un titre comme Battle Clash.



J'm Destroy

SUPER NES

VERSION : AMERICAINE	GRAPHISME : 15	GLOBAL 45%
EDITEUR: NINTENDO	SON : 13	
	MANIABILITÉ : 19	
	ANIMATION : 14	

EXILE II

De plus en plus souvent, les jeux d'action comportent des phases d'aventure pour notre plus grand plaisir. Avec Exile II, on est en face de l'un de ces jeux. Introduit par des dessins animés d'excellente qualité, le jeu en luimême est en tous points tout à fait exemplaire. Même si les principaux discours sont en japonais, on a pas vraiment besoin de comprendre l'histoire pour se rendre compte de la réalité des choses. En changeant de personnage pendant les phases d'arcade, on peut ainsi améliorer son armement et passer certains niveaux. Très complet dans toutes ces phases de jeu, Exile II n'est peut être pas le meilleur jeu du siècle, mais il demeure parmi les très bons titres sur cette machine.



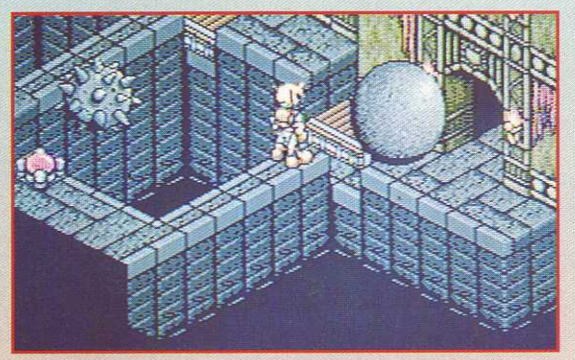
J'm Destroy

SUPER CD ROM

EDITEUR: RIOT	GRAPHISME : 17	GLOBAL 89%
	SON : 19	
	MANIABILITÉ : 19	
	ANIMATION : 17	

LAND STALKER

MEGADRIVE
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME : 18
SON : 20
MANIABILITÉ : 19
ANIMATION : 16
97%



Oui, je sais. Ce jeu est un jeu de rôle en japonais. Mais n'y faites pas gaffe, vraiment n'y prêtez pas la moindre attention, ce n'est pas la langue qui fera obstacle dans cette aventure là. Episodes précédents: désemparé par les divers événements gravissimes qui se déroulent sous vos yeux, vous entreprenez de sauver le monde dans Shining And The Darkness et dans Shining Force. Si je vous parle de ces deux titres, c'est que Land Stalker en est leur suite; autant vous dire que tout s'annonce comme dans le meilleur des mondes. Vous êtes donc Lyle, un chasseur de trésors reconnu dans le monde entier pour vos grandes découvertes et votre coeur généreux, une sorte d'Indiana Jones local si vous préférez. Le problème auquel vous êtes confronté maintenant est de taille, puisqu'une fois de plus, vous devrez récupérer des statuettes sacrées qui vous ont été subtilisées. Comme nous ne sommes ni sur terre ni en 1993 et comme, en plus, les forces du mal se sont emparées de la planète sur laquelle vous êtes, vous aurez vite compris les menaces qui guettent. Dans la peau de Lyle, vous commencez votre exploration à travers les multiples niveaux de ce jeu de rôle et d'action complètement phénoménal. Phénoménal? Oui, tout à fait! D'abord, il est programmé sur une cartouche de seize mégas (comme Streets Of Rage II, également testé dans ce numéro). Ensuite, il est tout simplement fantastique. Même si les divers discours se déroulent en Japonais, on est tout de suite pris par l'ambiance de ce jeu et l'on ne peut plus s'en dépêtrer. On avance, on cherche le moindre indice qui pourrait nous aider à trouver une solution, on chine à droite et à gauche pour découvrir un passage secret, on évite, de temps en temps, les saloperies qui arrivent dans la gueule du personnage principal et l'on se régale. C'est simple. D'une richesse inouïe, et encore je ne suis pas arrivé super loin, Land Stalker est entièrement réalisé suivant une nouvelle technique de programmation qui permet d'avoir une trois dimensions isométrique parfaite.

Tout dans Land Stalker est parfait. Primo les musiques. Ahh, les musiques, quel régal de chaque instant. Elles sont d'une beauté phénoménale et collent parfaitement à l'ambiance du jeu. Secundo: l'intérêt. Ahh, l'intérêt, quel régal de chaque instant. On a véritablement un mal fou à quitter son joy pour aller dormir ou pour aller bouffer! Tertio: les cartes. Ahh, les cartes, quel régal de chaque instant de se déplacer dans ce monde gigantesque, où les surprises vous tombent sur le coin de la gueule en trois secondes. Vous l'aurez compris, Land Stalker est un jeu que vous devez avoir en votre possession, même si vous ne comprenez rien au Tong.

J'm DESTROY

NOBUNAGA AND HIS NINJA FORCE

Comme on n'a pas énormément de jeux sur Mega CD, on peut se complaire à dire:"Eh oh, t'as vu mon nouveau jeu sur Mega CD!". Malheureusement, cette joie est courte ca, très sincèrement, ce titre n'a rien de bien particulier pour vous éclater et vous transcaender de joie. Tout à fait dans la lignée des Aleste, Nobunaga est un Shoot'Em Up à scrolling vertical qui ne casse cependant pas les briques.' Seule, la musique sort un peu la tête, mais bon, cela ne suffit pas. Les quatre armes que l'on a à disposition ne pètent pas au visage et les ennemis de fin sont assez pauvres, qualitativement parlant. Peu jouissive au premier abord, cette impression persiste jusqu'à la fin. Un jeu qui n'a pas réellement sa place sur un support tel que celui-là. Un jeu très décevant sans grand intérêt.

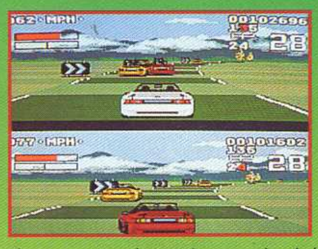


J'm DESTROY

MEGA CD

VERSION : JAPONAISE	GRAPHISME : 15	GLOBAL
EDITEUR: COMPILE	SON : 17	68%
	MANIABILITÉ : 17	
	ANIMATION : 15	

LOTUS TURBO CHALLENGE



Electronic Arts se déchaîne ce mois-ci. Remarquez avec Lotus (1-2-3!) Turbo challenge, ils auraient pu se calmer. Je ne vois réellement pas ce que ce titre a de bien performant. A part la possibilité de jouer à deux simultanément, de doubler et de redoubler son concurrent mais néanmoins ami, il n'y a rien dans ce titre pour attirer l'oeil. Les graphismes ne sont pas très riches, voire même carrément pauvres. Les animation sonores ainsi que les musiques sont ridicules, surtout comparées aux capacités de la machine dans ce domaine. Bref, on cherche on cherche et l'on ne trouve pas. Ah si, tout bien réfléchi, il y a peut-être les changements de conditions climatiques qui peuvent faire pencher un poil la balance. Mais un poil n'est jamais suffisamment lourd pour remporter la bataille

J'm DESTROY

MEGADRIVE

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 13	GLOBAL
EDITEUR: ELECTRONIC ARTS	SON : 10	68%
	MANIABILITÉ : 14	
	ANIMATION : 15	

LOOM



Les ca-pacités du CD sont habilement exploitées pour faire de Loom un jeu aussi original par sa forme que par son contenu. A vous de mettre fin à une malédiction pesant sur les Anciens de votre village. Des forces démoniaques sont, bien entendu, derrière tout ça. Votre atout principal, la magie. Une magie musicale. Que cosa dice? C'est-à-dire qu'au fil du jeu, vous découvrirez des notes de musiques qui, jouées dans un certain ordre, vous permettront de produire des effets magiques. C'est ainsi que vous pourrez, dès le début, teindre en vert tous les tissus. Hum! Hum! Pas d'inquiétude, vous découvrirez de vous-même l'intérêt d'un tel sort. Le jeu, comme tous ceux de sa catégorie, nécessite une bonne dose d'intelligence. Une seule chose est à regretter, les graphismes et, en particulier, les couleurs qui sont... beurk. Oui, c'est le mot. Malgré cela, il n'y a pas à hésiter, Loom, c'est du tout bon.

T.S.R.

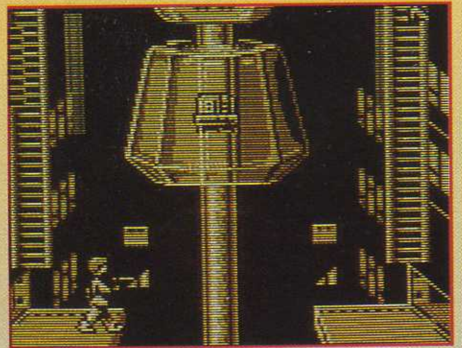
SUPER CD ROM 2

	GRAPHISME : 14	GLOBAL
	SON : 18	
EDITEUR: LUCASART	MANIABILITÉ : 15	86%
	ANIMATION : 14	

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

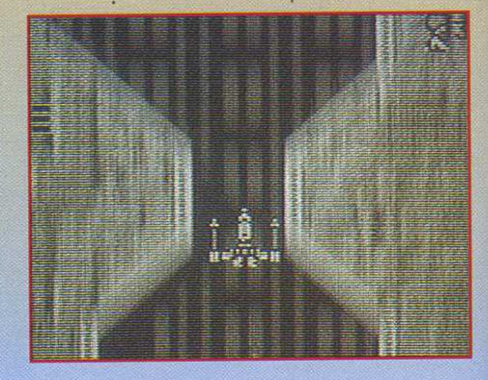
STAR WARS

GAME BOY
EDITEUR : UBI SOFT
GRAPHISME : 17
SON : 16
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18
92%



Use the Force Luke ! Cette phrase mythique a marqué une quantité énorme de fanatiques de science-fiction dont je fais partie. Ce test débute sur une phrase pompeuse, mais que voulez-vous, on ne peut être autre chose que pompeux quand on parle de la trilogie de la Guerre des Etoiles. D'ailleurs, j'en profite pour vous rappeler que le premier film vu au cinéma (dont le présent jeu s'inspire) est le quatrième épisode de la saga de neufs épisodes prévue par George lucas. Il s'agit, en fait, du premier volet de la deuxième trilogie (la première parlant des parents de Luke et la troisième des enfants, ne sont pas encore réalisées et l'on se demande bien si elles le seront un jour). Cette trilogie comprend également L'Empire Contre-Attaque et Le Retour du Jedi. Mais ceci est une autre histoire, parlons du jeu Game Boy. Ce jeu est fabuleux pour plusieurs raisons. L'aspect technique n'est pas forcément révolutionnaire et extraordinaire, mais il a l'énorme mérite d'être très éclectique dans les phases de jeu, tout en gardant une cohésion et un très bon niveau. Je me méfie de ce genre d'entreprise foireuse du genre Start Treck (en parlant d'Entreprise, ah !, ah !) ou autre jeun mélangeant des phases dans l'espace, des phases plates-formes, etc... Ici, no problemo !, tout baigne dans l'huile ! Vous commencez par conduire le machin qui glisse à 30 cm du sol sur le sable brûlant du désert de tatooine (vue de dessus) en allant de grotte en grotte. Vous trouvez Obewan Kenobi et la sortie vers les hangars, dont un seul contient le Faucon Millenium. Arrangez-vous pour trouver Han Solo, il vous sera utile ! Les scènes sont alors en vue de profil dans le plus pur style baston, tir et plates-formes. Vous aurez aussi récupéré votre épée "spécial Jedi" et d'autres bonus. S'en suivent des séquences dans l'espace à bord du Faucon, entre les astéroïds ou les ennemis de l'Empire, puis des scènes d'action en vue de profil dans les labyrinthes de l'Etoile Noire sur laquelle vous récupérerez la Princesse Lea. Il sera alors temps de foncer vers le coeur de l'Etoile Noire, dans un shoot-them-up en vue de dessus. Ce jeu est dément, difficle (moins que la version NES), long, éclectique, réussi graphiquement et avec une ambiance... ouah, le pied ! J'achète !

OLIVIER



F15 STRIKE EAGLE



Non ! La guerre du golf n'est pas finie ! Vous allez de suite pouvoir y retourner. Oui, sans plus attendre, aux commandes d'un super avion de chasse équipé d'une mitrailleuse lourde, très lourde, si lourde que même Rambo ne pourrait pas la soulever, et portant de très gros missiles. Vous avez compris, le but de la manoeuvre est simple, abattre tout ce qui se présente à l'écran. Pour chacune de vos missions (le dernière se déroulant à Bagdad !), vous devrez suivre une liste. Une fois les objectifs détruits, rentrez à la base et n'oubliez pas de noter le password. Pour une fois qu'il y a une option de password, il serait bête de ne pas l'utiliser. Bénéficiant d'une excellente animation, de graphismes plus qu'honnêtes et de sons plus que corrects, F15 Strike Eagle est un jeu que l'on peut qualifier sans peine de bon. Attention, bon, ce n'est pas très bon.

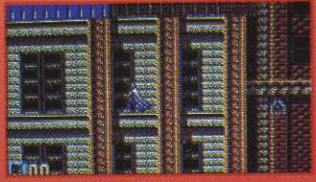
T.S.R.

NINTENDO

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 14	GLOBAL
EDITEUR : MICROPROSE	SON : 13	82%
	MANIABILITÉ : 14	
	ANIMATION : 16	

BATMAN RETURNS

Les puissants de Gotham City trament, pour ne pas changer, un sordide complot. A croire qu'ils n'ont que ça à faire ! C'est vrai, ils pourraient faire quelque chose de plus constructif... les Lego par exemple! Bref, Batman, le justicier masqué qui se prend pour une chauve-souris (chacun ses problèmes), va tenter de faire changer les choses. Il ne va pas essayer d'initier les méchants aux secrets des Lego, mais il part en guerre dans un jeu d'action pur et dur. On retrouve, avec la version Master System, celle de la Game Gear, excepté le fait que, cette fois, il n'est plus possible de régler son arme en puissance et en distance. Même si la maniabilité n'est pas toujours idéale, bien loin de là, le jeu est suffisamment difficile pour être attachant. Varié dans les décors, ce beat them up pur et dur est, en somme, tout sympathique mais sans plus.



T.S.R.

MASTER SYSTEM

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 14	GLOBAL
EDITEUR : SEGA	SON : 11	76%
	MANIABILITÉ : 11	
	ANIMATION : 15	

ROAD RIOT



Messieurs de T.HQ, je suis vraiment désolé, mais j'aimerais beaucoup vous poser une question: "Pourquoi ne faites-vous que de la merde ?" Eh oui, après James Pond Jr, Home Alone II, j'en passe et des meilleurs, c'est maintenant au tour de la conversion de ce hit d'arcade de passer à la trappe. Cette course de quads se déroule en trois dimensions et à deux joueurs (c'est le seul point positif). Voilà, pour la vision globale du jeu. Le reste de Road Riot est une véritable catastrophe, l'impression de vitesse n'est absolument pas rendue par le scrolling. Les sons sont plus que déplorables. Les animations sont honteuses et je ne parlerai même pas de la maniabilité, cela n'en vaut pas la peine. Une catastrophe où le seul intérêt est de pouvoir écraser les vaches et certains spectateurs.

J'm DESTROY

SUPER NES

VERSION : AMERICAINE	GRAPHISME : 13	GLOBAL
EDITEUR : T.HQ	SON : 08	40%
	MANIABILITÉ : 10	
	ANIMATION : 08	

SONIC 2

GAME GEAR
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
SON : 17
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 19
98%





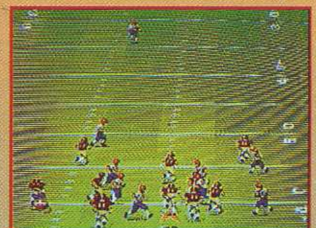
Décidément, on nous gâte chez Sega ! Après les superbes versions Megadrive et Master System, voilà enfin le dernier élément qui manquait pour que l'édifice soit un Building bien solide. Il s'appelle toujours Sonic 2, c'est sur Game Gear, et notre petit hérisson est plus rapide que jamais. Un an, presque jour pour jour, après les Sonic premier épisode, la série culte continue donc pour notre plus grande joie ! Dans ce volet, le retour du cruel Robotnik parmi la population des gentils petits animaux de la Forêt, a fait l'effet d'une bombe. Surtout lorsqu'on a appris que Miles, l'ami de Sonic, avait été enlevé par ce bel enfoiré ! Le sang bleu de Sonic n'a fait qu'un/1000 ème de tour avant qu'il ne décide de partir, illico presto, à sa recherche ! Néanmoins, il sait que le retrouver ne sera pas chose aisée. Il devra, comme c'était le cas dans le précédent épisode, passer une multitude de mondes, toujours plus vite, toujours plus haut, toujours plus fort !! Sonic empruntera pour cela de multiples moyens de locomotion; il est un peu fatigué de courir ! Peut-être que dans le troisième volet, il voyagera en Limousine 5 étoiles ! Mais non, je plaisante, mesdames et messieurs !! Cette fois donc, vous le verrez dans un petit wagonnet sur rails filer à vive allure, et même plus, ou encore être aspiré par des tuyaux transparents, ou bien nager dans les bassins tièdes ! (24°). Chaque fois, cela va hyper-vite ! A un point tel que le contrôler devient infernal. Il vaut mieux ne pas être quelqu'un de trop "speed", cela risque de vous jouer des tours ! C'est Sonic qui court, pas vous ! Les différentes zones, qui sont identiques à la version Master System et sont donc au nombre de 7, vous feront découvrir de multiples joies. Comme par exemple celle du looping à pied, ou encore, celle de voler en Deltaplane qui est loin d'être la plus facile. Les anneaux sont toujours là pour vous permettre de survivre, et les endroits secrets sont encore plus nombreux. Sans oublier tous les ennemis métalliques qui restent plus vicieux que jamais ! Le côté technique est évidemment fabuleux ! La vitesse de Sonic est deux fois plus importante qu'avant ! Les musiques et les sons restent superbes, et Robotnik plus fort et plus détestable que jamais. En tout cas, je vous conseille vivement de jouer à Sonic 2 sur Game Gear si vous voulez vous éclater encore plus !

TRAZOM



JOHN MADDEN FOOTBALL'93

C'est de la folie pure et simple, mais Electronic Arts pond réellement un Football américain tous les ans. Toujours sponsorisé par l'ex-vedette du sport roi aux USA, John Madden, cette réalisation a entièrement été réactualisée par rapport à JM Football'92. Ainsi, toutes les statistiques ont été modifiées et des équipes ont été rajoutées. Pas n'importe lesquelles puisqu'il s'agit des huit meilleures équipes de tous les temps. Tehniquement parlant, cette dernière version reste à la hauteur de celles que l'on connaissait auparavant. Ni mieux, ni moins bien, ce John Madden là n'apporte, en réalité, que peu de choses, si vous en possédez déjà un. Dans le cas contraire, vous pouvez toujours y jeter un petit coup d'oeil, cette simulation reste toujours aussi sympa.



J'M DESTROY

MEGADRIVE
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 15
SON : 16
MANIABILITÉ : 14
ANIMATION : 15
GLOBAL 80%

RAMPART

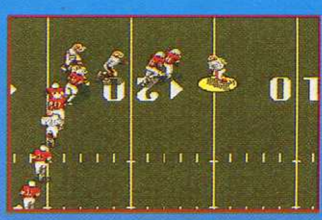
Dans sa conception, Rampart est l'un des jeux les plus originaux que je connaisse. Vous êtes le seigneur d'un château et, en tant que tel, vous devez le protéger des attaques ennemies. Pour ce faire, vous avez à votre disposition des canons lanceurs de boulets. Toute la ruse de ce jeu consiste à placer correctement vos propres canons et à reconstruire, le plus rapidement et le plus judicieusement possible, vos murailles. Ainsi, de fil en aiguille, vous parviendrez à augmenter la surface au sol de votre domaine pour, enfin, conquérir le pays entier. Déjà sympathique seul, Rampart est réellement très amusant lorsqu'on y joue à deux simultanément d'autant que sur Super Famicom, on a souvent droit à des rotations et à des zooms qui ne peuvent que plaire.



J'm DESTROY

SUPER NES
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 13
SON : 16
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 14
GLOBAL 80%

JOE MANTANA'93



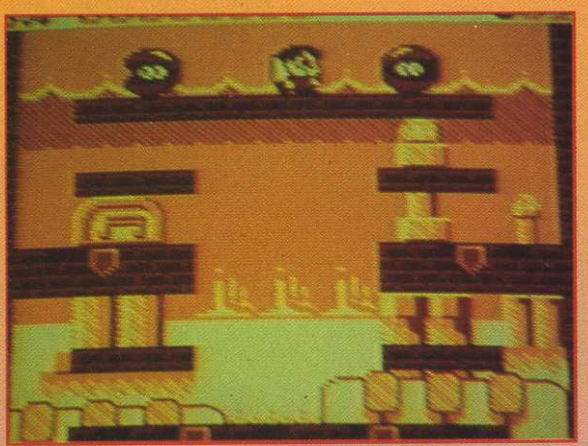
Rebelote ! Avec Joe Montana'93 on retombe exactement dans le même plan que John Madden. Ces deux simulations de football américain sont décidément inséparables. Dans la version précédente, on avait déjà eu l'occasion de profiter de toute l'ambiance sonore. Ici, on recommence dans la beauté et dans le brio. Toutes les actions sont entièrement commentées par les reporters sur place. A part ce point franchement marquant, on retrouve dans cette nouvelle version les principaux atouts de Joe Montana. Le scrolling est au choix du joueur soit vertical, soit horizontal. L'écran zoome sur les actions, ce qui est très agréable pour les passes et pour connaître la position des joueurs. Vingt-huit équipes de toutes les ligues sont à disposition, pour un ou deux joueurs. Une super simulation.

J'm DESTROY

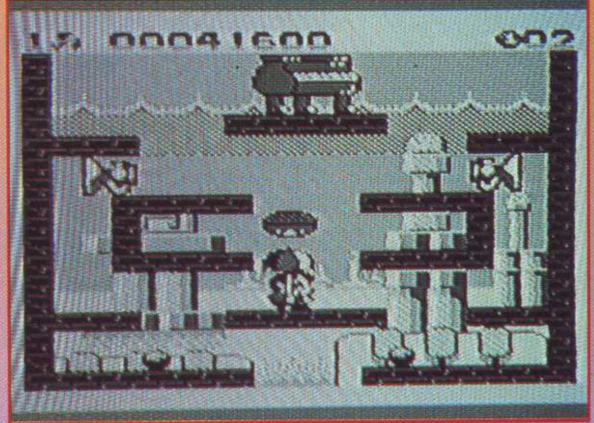
MEGADRIVE
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 17
SON : 19
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 17
GLOBAL 86%

PARASOL STARS

GAME BOY
EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME : 16
SON : 17
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 16
86%



La saga des Bubble Bobble en arcade, j'adore et j'en redemande! Ocean a eu la bonne et heureuse idée de convertir le troisième volet de la série sur Game Boy. On passe ainsi directement de Bubble Bobble à Parasol Stars, sans passer par la case départ et en oubliant Rainbow Island qui était mon préféré. Tant pis et ce n'est pas bien grave quand on voit la qualité de Parasol Stars sur Game Boy. Je vous rappelle que Bubble et Bobble sont deux héros qui avaient été transformés en petits dragons dans le premier épisode et qui avaient retrouvé leur forme rondouillarde pour lutter avec des arc–en–ciel dans le deuxième volet. Aujourd'hui, vous retrouvez Bub qui a fait l'acquisition d'une nouvelle arme: un parasol! Le jeu se présente sous forme de tableaux fixes ou non, en vue de coupe et constitués d'étages. Vous faites bondir votre personnage d'étage en étage, en évitant les milliers de monstres qui le poursuivent. Son but pour passer chaque tableau est de se débarrasser de tous les ennemis qui apparaissent. Pour cela, il peut capter, soit des gouttes d'eaux qui tombent et glissent souvent, ou encore, attraper directement un ennemi. Son aspirateur est le parasol qui permet de garder sa victime collée à lui, tant que vous ne relâchez pas le bouton adéquat. Vous pouvez alors viser dans toutes les directions et lâcher le projectile, sympa non? Reprenant la même ambiance aracade mignonne, jeu de plateau désopilant, que les précédentes aventures, Parasol Star vous fera passer de bons moments grâce à une réalisation superbe, des musiques rigolotes, ceci malgré un nombre quelquefois trop important de sprites au même endroit (ce qui fait brouillon). Pour ceux qui aiment l'action et qui suivent la saga Bubble de près.



Olivier

ECCO THE DOLPHIN

Seul, perdu dans les douceurs océanes, vous êtes Ecco, un valeureux dauphin perturbé depuis que ses amis ont disparu. Un ouragan, mes amis, un ouragan d'enfer à complètement semé la zizanie dans cet univers aquatique qui, pourtant est le sien depuis sa naissance, Ecco n'a pas la pêche. Triste et solitaire, il vagabonde comme une âme en peine et se laisse aller au désespoir. Un jour cependant, à la rencontre d'une âme généreuse, une idée lumineuse lui vient à l'esprit. Bien remonté, il décide alors d'entreprendre un voyage magnifique aux confins du grand bleu, cher à Luc Besson. Pour qu'Ecco arrive à ses fins et qu'il retrouve enfin ces amis disparus, il devra, avant toute chose, parvenir à distinguer ses amis de ses ennemis. En envoyant un coup de sonar, histoire de lier connaissance, il s'apercevra ainsi que les plus redoutables ne sont pas toujours les plus gros. Ainsi, Ecco devra particulièrement faire attention aux méduses, mais aussi dans le même temps, lier connaissance avec les cachalots ou les baleines qui jonchent également l'univers d'Ecco The Dolphin. Pour lutter contre la racaille qui lui veut du mal, notre petit dauphin aura la possibilité de donner des coups de mâchoires. Un seul coup bien placé et c'est la libération. Malheureusement, les ennemis sont souvent présents en grand nombre et, bien souvent, il est préférable de les éviter plutôt qu'essayer de lutter. Comme tout l'univers d'Ecco est particulièrement mouvementé, il n'est pas rare que celui-ci se retrouve confronté à des problèmes de géographie, les labyrinthes sont, en effet, nombreux dans ce jeu. Bien souvent aussi, Ecco aura donc à déplacer certains coquillages pour ouvrir des passages secrets ou devra toucher des sortes de gros diamants pour retrouver un peu plus d'influx nerveux. De temps en temps, au détour d'une crevasse, Ecco pourra être confronté à des courants marins qui l'entraîneront vers des abîmes où mieux vaut ne pas se rendre. Lorsque vous jouerez à Ecco, n'oubliez pas encore une chose, les dauphins sont des mammifères et ont donc besoin d'air pour respirer. Ne laissez pas Ecco crever ainsi, cela serait dommage.
Si le thème d'Ecco The dolphin est pour le moins complètement original, c'est également le cas de la réalisation de ce jeu qui, en tout point, est parfaite. Ce n'est même pas la peine de parler de l'animation du dauphin, elle est tout simplement splendide. Son corps bouge à la perfection et l'on sent bien que les programmeurs ont mis l'accent sur ce point. D'une beauté rarissime au niveau graphique et sonore, Ecco The Dolphin est un grand bol d'air dans la logithèque de la Megadrive, même si toute l'action se déroule sous l'eau.

J'm DESTROY

MEGADRIVE
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME : 19
SON : 18
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 19
93%




NAVIGATOR
KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP
BREAK THE
PERFORMANCE
BARRIER...
PULVERISEZ
LA BARRIERE DES
PERFORMANCES...
Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !
Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.
La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.
SPEEDKING
SPEEDKING with AUTOFIRE
ATA/C64/C128/CA/CPC/MSX
SEGA® Master System
NINTENDO® Entertainment System
AMSTRAD® 464+ AND 6128+, GX 4000
IBM® AMSTRAD PC®
PC Interface with Games Card
konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business
PRODUITS DISTRIBUES PAR:
Centre d'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX
INNELEC
Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.

LEMMINGS

NINTENDO
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME : 14
SON : 14
MANIABILITÉ : 13
ANIMATION : 15
91 %

Plus connus que Vanessa Paradis, Kevin Costner et Lou Andrea Salomé, les Lemmings reviennent! On les avait déjà vus, outre sur micro, sur la Megadrive, la Master System, la Game Gear, la SFC et la Super Nintendo, les voici, enfin, sur la Nintendo 8 bits. Je vous sens impatient. L'adaptation s'est-elle bien passée? Les lemmings sont-ils toujours aussi stupides, pour notre plus grand bonheur? Est-ce un garçon ou une fille? Retrouve-t-on la tonne de niveaux délirants sur lesquels nous avons tous passé des heures entières dans une frénésie totale?

Autant de question que le joueur, l'amateur de Lemmings, est en droit de se poser. Je vais donc, avec ordre et méthode, répondre à toutes ces questions. Tout d'abord, l'adaptation s'est parfaitement déroulée. Le jeu demeure identique à lui-même et la manipulation au pad se fait sans trop de difficulté. Secondo, les Lemmings sont restés identiques à eux-mêmes, c'est-à-dire d'une terrible bêtise. Il vous faut encore, à l'aide des instructions, les sauver d'une mort toujours imminente. Ensuite, il semblerait qu'il s'agisse d'un garçon. Enfin, on retrouve les niveaux, ainsi que les musi-ques qui font le charme de Lemmings. Bref, la venue de Lemmings sur la Nintendo peut être saluée com-me une réussite. Si vous commencez l'année avec une Nintendo 8 bits, mais sans les Lemmings, vous faites



une ENORME erreur. Avec ou sans, préparez-vous pour une longue année de Jeux Vidéos Consoles (JVC, et oui!) car 93 sera l'année des grands bouleversements!

T.S.R.

FATAL FURY



De tous les jeux de baston de ce mois, Fatal Fury était très certainement le plus attendu. D'une part, parce que ce titre était connu sur Neo Geo, mais également parce que graphiquement, Fatal Fury est le meilleur de la série. J'en vois encore qui pensaient, avant sa sortie, que Fatal Fury serait même peut-être supérieur à Street Fighter II. Dès les premiers coups de poings et de pieds, on tombe de haut et l'on se rend vite compte du ravin qui sépare ces deux jeux. Avec un nombre de coups disponibles bien inférieur, c'est surtout au niveau de la gestion des impacts que mes plus grosses critiques se porteront. En effet, bien souvent on a du mal à bien évaluer la distance, ce qui est assez galère. A part cela, Fatal Fury reste un très bon titre.

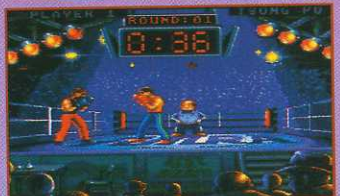
J'm DESTROY

SUPER FAMICOM
VERSION : JAPONAISE — **EDITEUR: TAKARA**
GRAPHISME : 17 — **SON : 14** — **MANIABILITÉ : 16** — **ANIMATION : 17**
GLOBAL 83%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

BEST OF THE BEST

Réputé pour ses nombreuses conversions sur une tonne de format, Best Of The Best Karate est une simulation de Kick Boxing particulièrement impressionnante. Outre une phase entraînement complète et très riche, on sera surtout séduit par la qualité de l'animation des combattants sur le ring. Le nombre de mouvements disponibles pour mettre KO son adversaire est impressionnant. Entre les coups de pieds sautés, les coups de poings au visage, les balayettes, etc... l'ambiance est garantie. Si les graphismes ne sont pas d'une finesse extrême, Best Of The Best a le mérite d'être d'une réalisation globale tout à fait remarquable, les mouvements sont parfaitement décortiqués et les animations du public assez drôles. Une très bonne simulation.



J'm DESTROY

SUPER NES
VERSION : AMERICAINE — **EDITEUR: LORICIEL**
GRAPHISME : 16 — **SON : 15** — **MANIABILITÉ : 15** — **ANIMATION : 18**
GLOBAL 87%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

BRASS NUMBER



On prend presque les mêmes et on recommence! Brass Number est tout comme Fatal Fury, Ken VI et Power Athlete, un jeu de combat qui se déroule à la manière de Street Fighter II. Dans un paysage qui change en fonction des différents niveaux, deux hommes se livreront un combat sans merci. Vous êtes l'un de ces deux hommes. Seul ou à deux, Brass Number est, sans atteindre les sommets bastoniques connus par Street Fighter II, un bon titre. En fait, lorsqu'on le compare au top, c'est-à-dire à SF II, on se rend vite compte de ce qui manque à Brass Number. Une animation un poil plus fluide et des coups plus nombreux, c'est-à-dire en fait, pas grand-chose. Moins riche que SF II, Brass Number est, à mon humble avis, le meilleur des jeux de baston de ce mois.

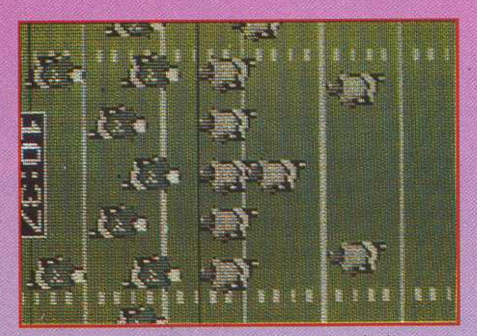
J'm DESTROY

SUPER FAMICOM
VERSION : JAPONAISE — **EDITEUR: TELENET**
GRAPHISME : 16 — **SON : 17** — **MANIABILITÉ : 16** — **ANIMATION : 15**
GLOBAL 85%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

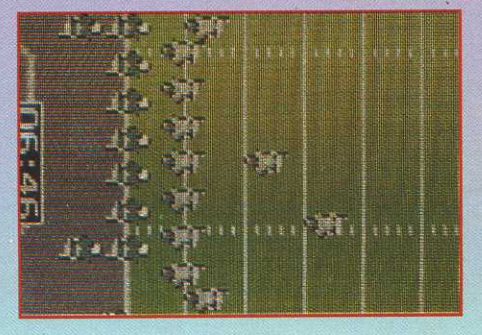
NFL FOOTBALL

LYNX
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 16
SON : 16
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 18
90%



Pour créer ce jeu, Atari a reçu la licence officielle de la NFL (National Football League), ce qui peut augurer d'un jeu tout à fait bien réalisé. Et d'ailleurs, autant vous le dire tout de suite, c'est une réussite. Après Tournament Cyberball, le football américain joué par des robots métalliques, et dont les sprites étaient vraiment très petits, voilà la dernière nouveauté en date, en matière de football américain, j'ai nommé NFL Football. Dès que l'on branche, on est agréablement accueilli par de superbes images de présentation et une très belle voix digitalisée qui vous dit d'une manière très soft: "Welcome to the NFL Football !". D'ailleurs, pour avoir une plus grande vue sur le terrain, les programmeurs ont préféré faire le jeu de telle façon que l'on doit prendre la Lynx dans le sens vertical. Cela est bien utile pour pouvoir profiter du produit au maximum, mais l'inconvénient, c'est qu'il faut toujours tourner la tête pour regarder le score ou choisir une tactique. Parce qu'en ce qui concerne le jeu proprement dit, il vaut mieux revenir aux "normes", en prenant la console dans le sens horizontal. Cela ne changera rien au niveau de l'amusement et au côté pratique de la chose. Au départ, vous commencez par choisir l'équipe qui vous représentera et, si j'ai bien compté, il y en a 28. Ce sont évidemment les vraies équipes du championnat américain; vous trouverez donc aisément des formations comme les 49ers, les Broncos, ou encore les Falcons. (Atari, dépêchez-vous !) Ensuite, durant la partie, vous pourrez sélectionner votre tactique d'attaque ou de défense, en passe ou en course, ou bien encore préférer le temps mort ou les coups spéciaux, comme le tir au pied, quand vous êtes sur le point de jouer votre dernier coup. Les passes sur votre coéquipier sont très bien rendues, grâce à un zoom qui permet de mieux apprécier l'emplacement de la chute du ballon. Les tactiques sont vraiment très nombreuses et, si leur nom ou leur schéma vous semble rébarbatif, n'ayez crainte. Essayez de retenir le nom de celle qui vous conviendra le mieux, pour essayer ensuite de la réutiliser plusieurs fois. Tout se passe dans une fluidité absolue, et jamais l'on n'est ennuyé par quoi que ce soit de raté dans la finition du jeu. Bref, vous avez compris, ce soft est à la hauteur, pour le plus grand plaisir des fanas de foot amerloc et, bien sûr, les autres, ceux qui vont s'y mettre !

TRAZOM



RISKY WOODS



Et hop, on est reparti pour un jeu de plates-formes comme on les aime. Risky Woods est un très bon jeu, à mi-chemin entre l'action et l'aventure. En avançant un peu plus au coeur de Risky Woods, on se rend compte de la richesse de ce titre. Même si la réalisation n'est pas exceptionnelle, on est loin de s'emmerder lorsqu'on navigue dans la dizaine de niveaux de ce jeu. En sautant, en tirant, en remettant les objets à leur place, en se perdant dans les nombreux labyrinthes, on ne s'ennuie jamais. Ohh que non, dans Risky Woods, on a toujours un truc à faire et, finalement, n'est-ce pas le but de l'opération ? Nous sommes bien d'accord. Loin d'être gigantissime dans sa réalisation, ce titre fleure bon le jeu agréable et distrayant; bref, un jeu comme on aimerait en voir souvent.

J'M DESTROY

MEGADRIVE

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 15	GLOBAL
EDITEUR: ELECTRONIC ARTS	SON : 15	84%
	MANIABILITÉ : 17	
	ANIMATION : 16	

ROAD RASH II



Les avis concernant la réalisation générale de Road Rash sur Megadrive étaient très partagés. Avec cette nouvelle version, Electronic Arts espère mettre tout le monde d'accord. Cette course de motos, dans laquelle vous pouvez refiler des coups de poings aux motards lancés dans la course, a la particularité de pouvoir se jouer à deux simultanément, chacun sur son propre écran. Du coup, tout l'intérêt de ce titre s'en ressent rehaussé. D'un côté plus technique, on regrettera tout de même les dimensions relativement faiblardes des deux fenêtres de jeu, ainsi que le manque de diversité dans l'action. Assez difficile, au départ, à manoeuvrer dans les virages, après quelques minutes, ce problème s'estompe et laisse place à une bonne course, très agréable.

J'M DESTROY

MEGADRIVE

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 16	GLOBAL
EDITEUR: ELECTRONIC ARTS	SON : 16	85%
	MANIABILITÉ : 16	
	ANIMATION : 16	

SHADOW OF THE BEAST II



La bête est de retour. Après vos nombreux déboires dans le premier épisode, revoilà Shadow Of The Beast sur Megadrive. Toujours suivant le même principe, SOTB II est un jeu d'action au scrolling multi-directionnel qui déborde de sprites et de monstres bizarroïdes dans tous les sens. Si les programmeurs ont essayé de réaliser une certaine prouesse technique au niveau des scrolling différentiels en arrière-plan, tout n'est pourtant pas rose puisque, bien souvent, on a des difficultés à s'y retrouver. Très beau graphiquement parlant, Shadow Of The Beast II allie parfaitement l'action à l'aventure, même si le côté action est bien plus prépondérant dans ce jeu. Assez riche à tous les niveaux, il ne me reste plus qu'à conseiller ce nouveau jeu d'Electronic Arts, pourtant très difficile.

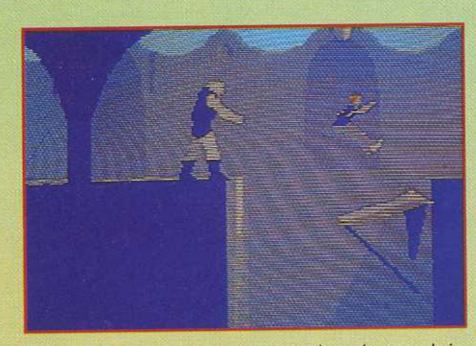
J'M DESTROY

MEGADRIVE

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 18	GLOBAL
EDITEUR: ELECTRONIC ARTS	SON : 16	86%
	MANIABILITÉ : 16	
	ANIMATION : 18	

ANOTHER WORLD

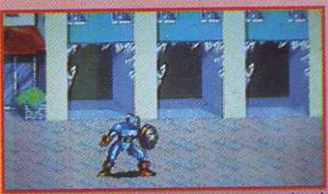
SUPER NINTENDO
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : INTERPLAY
GRAPHISME : 14
SON : 17
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18
94%



Vous êtes un jeune chercheur plein d'idées et dont la conscience professionnelle n'est pas à mettre en doute. En arrivant dans votre laboratoire souterrain au volant de votre voiture de sport haut de gamme, vous vous dirigez vers le cyclotron, un projecteur de particules hyper sophistiqué. Après avoir introduit le code d'accès dans l'ordinateur, une réaction en chaîne se déclenche. Des éclairs fusent de partout à travers les tunnels d'accès, l'électricité rôde alentour et une formidable explosion se produit, transformant complètement l'univers de notre jeune chercheur.
C'est à l'intérieur d'une piscine remplie de plantes carnivores, que débute cette fantastique aventure qui vous conduira dans les méandres d'un monde parallèle, peuplé de nombreux ennemis. Another World est, dans sa conception, un jeu complètement génial qui vous fera vivre de véritables périples. Si, dans sa conception, ce jeu est d'une originalité à toute épreuve, c'est la première fois que l'on découvre ce style de concept sur console et, croyez-moi, ça arrache. Voilà, voilà je vous explasationne la chose. Mis à part les graphismes de fond qui, eux, restent toujours d'une bonne qualité, ne vous attendez pas, ici, à voir des couleurs débordant dans tous les sens, ce n'est pas le cas. En effet, Another World utilise un nouveau type de programmation qui permet de créer des animations hyper réalistes. Cette programmation est basée autour des polygones. Très largement influencé par les scénarii de film de science fiction, Another World propose donc une histoire béton, comme on a peu l'habitude d'en voir sur Super Famicom. Tour à tour, à la manière d'Indiana Jones - le film-, vous devrez déjouer tous les pièges conçus par les programmeurs, vous évader d'une cage située en altitude, échapper aux griffes d'un animal préhistorique lancé à vos trousses, délivrer des amis qui vous aideront pour la suite de l'aventure, découvrir la sortie d'un labyrinthe gigantesque où vous devrez effectuer de nombreux roulés-boulés. Bref, comme vous l'avez compris, rien ne sera évident dans Another World. Introduite par une sorte de dessin animé gigantesque, la suite du jeu est tout aussi extraordinaire. Très riche quant à sa diversité, cette production d'Interplay est d'un intérêt immense. Armé de votre laser, vous devrez trouver des passages secrets, éviter les attaques ennemies, griller sur place les habitants de ce monde parallèle pour, enfin, revoir le jour et reprendre le cours de vos études sur les particules. Un très gros titre sur Super Nintendo.

J'm DESTROY

CAPTAIN AMERICA



Ahhh, de temps en temps, cela ne fait pas de mal de voir une daube. Et oui, Captain America est bel et bien une grosse daube. Inspiré par Double Dragon doublé d'un Shoot'Em Up, ce jeu de baston et de tir (tout dépend des scènes dans lesquelles vous êtes) est un véritable navet. Voilà, comme cela, on est fixé. Parlons un peu de la réalisation. Manquant complètement d'imagination, cette dernière est bien piètre. A l'écran, vous bougez votre super héros qui ne vaut pas un clou. Avec ses quelques coups, il arrive tout de même à mettre les crétins qui lui tombent dessus en bouillie, mais bon, cela ne va pas loin. Les sprites clignotent de partout et les couleurs sont affreuses, même si l'on peut jouer à deux simultanément, rien ne vient racheter ce titre bien pitoyable.

J'm DESTROY

MEGADRIVE
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR: DATA EAST
GRAPHISME : 10
SON : 12
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 11
GLOBAL **50%**

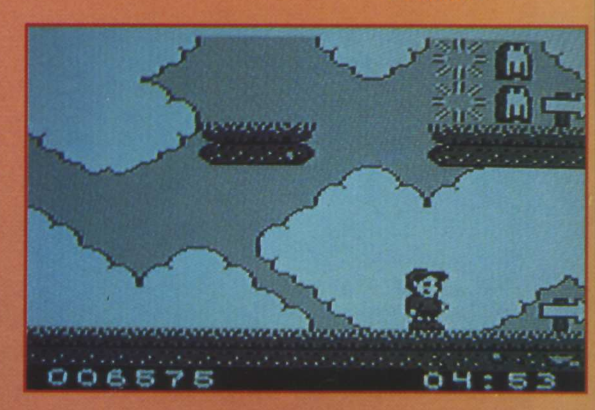
MCDONALDLAND

GAME BOY
EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME : 14
SON : 14
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 15
90%

Ocean, qui raffole d'adaptation de films à succès a, pour une fois, été chercher une licence là où on ne l'attendait pas du tout: chez Mac Donald ! On savait déjà que ça se passait comme ça chez Mac Donald, on sait maintenant que ça se passe aussi sur Game Boy, après une version NES assez croustillante je dois dire. La conversion Game Boy reprend les éléments de la version NES, avec un parcours différent et des niveaux itou ! Les personnages sont toujours présents et l'on peut choisir entre l'un ou l'autre. Ronald Mac Donald s'étant fait voler son sac magique, vous devez traverser de nombreux niveaux pour le retrouver et débusquer Hamburglar et sa bande ! Le jeu se présente comme un classique jeu de plates-formes, mais dont rien n'est classique, en fait ! Tout d'abord, la taille des personnages est assez grande pour enchanter tous les bigleux qui se plaignent toujours de ne rien entraver à ce qui se passe sur un écran de Game Boy ! Les graphismes ont, en effet, été spécialement travaillés pour cette version portable. Deuxièmement, les nouveautés sont légion avec de nombreuses originalités et des petits passages bien croustillants ! Par contre, on retrouve quelques habitudes comme ces "M" à récupérer, qui font penser à un certain Mario. Mais pas de panique, je ne crie pas, ici, au scandale mais j'applaudis plutôt, car retrouver quelques éléments d'un jeu aussi abouti que Super Marioland ne peut pas nuire à un autre jeu, au contraire. Le genre plates-formes commençait à manquer de jeux sur Game Boy et voilà que Mac Donald pense à nous en nous proposant un Mario-like superbe de durée de vie, de trouvailles et de beauté graphique. Que demande le peuple ?

OLIIER





CHUCK ROCK

Très bon titre sur Megadrive, la conversion de Chuck Rock sur Super NES s'est plutôt bien déroulée. La différence principale entre ces deux jeux de plates-formes au scolling multi-directionnel, dans lequel vous dirigez un homme de cromagnon à la bedaine gonflée, réside dans les couleurs qui sont ici bien plus nombreuses. A part cela, on retrouve dans Chuck Rock tous les atouts qui nous avaient tant plu sur Megadrive. Malheureusement, dans cette production, le mode 7 n'est pas du tout utilisé ce qui est un petit peu dommage. A part cela, je vous rassure, si vous optez pour la solution Chuk Rock, vous ne serez pas déçu. Les niveaux sont toujours aussi longs, les passages secrets toujours aussi nombreux et les graphismes excellents. Un jeu rigolo qui vous amusera pendant de longues heures.



J'M DESTROY

SUPER NES

VERSION : AMERICAINE	GRAPHISME : 18	GLOBAL
EDITEUR : SONY	SON : 16	88%
	MANIABILITÉ : 17	
	ANIMATION : 17	

SPEEDBALL 2



Le premier Speedball avait fini par déboucher sur des émeutes, des pots de vins et une corruption digne des pires jours de bouclage, quand j'ai supplié mon rédac'chef de me laisser un jour de plus pour écrire mes 100 articles ! Alors, pour éviter les dérapages, les organisateurs ont décidé de tout stopper pour reprendre quelques années plus tard. Voici donc Speedball 2 qui reprend les règles du premier en les simplifiant. Quand le temps imparti est fini ou qu'il n'y a plus de joueurs valides dans une équipe, le match est terminé et le vainqueur est celui qui reste ou qui a marqué le plus de points! Dur mais efficace ! On joue toujours seul ou à deux, en vue de dessus et à la manière d'un handball futuriste. Un bon jeu.

OLIVIER

MASTER SYSTEM

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 15	GLOBAL
EDITEUR : VIRGIN GAMES	SON : 13	81%
	MANIABILITÉ : 14	
	ANIMATION : 15	

PRO WRESTLING III

Bien que des efforts nombreux aient été réalisés pour améliorer l'ensemble de cette simulation de catch, on reste encore une fois sur sa faim avec Pro Wrestling III. Si les graphismes et les animations ne sont pas complètement pourraves, il est, comme d'habitude, particulièrement ardu de faire de son lutteur ce que l'on a envie d'en faire et, surtout, quand on en a envie. Pour réellement s'éclater la tronche avec ce jeu, il faut avoir une volonté d'enfer car rien n'y est évident. C'est clair, au départ, on ne comprend rien dans les commandes, on s'y perd littéralement (vu leur quantité, c'est relativement compréhensible); par la suite, ce n'est pas mieux et, pour parvenir à ses fins, il faut réellement en vouloir un maximum. Relativement bien réalisé tout de même, seuls, les vrais passionnés, trouveront leur compte.



J'm DESTROY

PC ENGINE

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 15	GLOBAL
EDITEUR : HUMAN	SON : 15	70%
	MANIABILITÉ : 13	
	ANIMATION : 15	

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

ART OF FIGHTING

NEO-GEO

EDITEUR: SNK
GRAPHISME : 18
SON : 19
MANIABILITÉ : 08
ANIMATION : 18
95%

Boum, slash, clash, bah. Voilà, en quelques onomatopées, ce qu'il faudra faire dans ce nouveau jeu de combat sur la console la plus chère du monde et qui baisse de plus en plus, ce qui nous fait bien plaisir. Eh oui, vous n'êtes pas sorti de Saint Cyr et pourtant, vous connaissez déjà le thème de ce Art Of Fighting là: il faut se bastonner la tête, se refiler un max de coups de pieds dans les mâchoires, se cartonner gentiment le bide pour complètement annéantir les espoirs du type d'en face, qui, bien sûr, espère au plus profond de lui-même devenir le champion de la baston. Avant que les choses sérieuses ne commencent, vous devrez sélectionner votre combattant parmi la dizaine présente. Comme dans les meilleurs moments de Street Fighter II, chaque combattant, chaque fighter possède ses propres techniques de combat ainsi que ses propres coups spéciaux. Si tous les boutons de la manette ne fonctionnent pas ici, ne vous inquiétez pas trop... Art Of Fighter met à votre disposition suffisamment de coups pour vous permettre de coller un pain à votre adversaire en trois secondes un quart. Tout comme pour le jeu de Capcom, Art Of Fighting vous transcendera d'extase et de plaisir, lorsque vous commencerez la lutte pour la domination de l'autre. Dès le début du combat, on entre de plain pied dans l'ambiance, grâce aux capacités techniques de la Neo Geo. L'écran zoome alors rapidement sur les personnages, donnant un effet saisissant à l'ensemble. A ce niveau, la Super Famicom peut aller se rhabiller, elle est apparemment complètement larguée.

Dans Art Of fighting, tous les sprites sont gigantesques, ce qui, contrairement à la plupart des autres titres, n'est absolument pas synonyme de ralentissement. Une pression sur les boutons, le coup est magnifiquement porté dans un déluge de bruitages excellents collant parfaitement à l'atmosphère un peu bestiale de ce jeu de combat. Très technique dans les combats, Art Of Fighting possède également la particularité de bouger dans tous les sens. Même durant les combats, il y a toujours un plan qui bouge, ou un truc qui se déplace à l'écran pour donner une impression de richesse à l'ensemble. Très fort au niveau de la rapidité de jeu, si vous avez aimé Street Fighter II, vous ne pourrez qu'être alléché par ce nouveau titre, sur la console SNK, tout est y pratiquement parfait. Au niveau des bruitages, des sons, des musiques d'ambiance, au niveau de la finesse des points et des tracés, des sprites ou de la maniabilité, tout est comme dans un rêve. Un superbe jeu de baston qui speede comme un fou et qui vous enthousiasmera.

J'm DESTROY



VU ET DISPO CGEZ ARKADOID

PC KID III

Après les élucubrations diverses de PC Kid dans les deux précédents épisodes de la série, cette fois-ci préparez-vous à de belles surprises avec ce jeu de tir à scrolling horizontal complètement délirant. Mais lorsque je dis délirant, aucun mot ne peut mieux coller que celui-ci à ce titre d'Hudson Soft.

Voilà voilà, après avoir vaincu les démons de l'enfer, vous décidez enfin de changer de look et de vous prendre pour un punk urbain. Fini le temps des galères préhistoriques, l'heure est à la débauche de couleurs et de trucs carrément indescriptibles qui fusent à l'écran de partout.

On connaît le talent des programmeurs d'Hudson pour tout ce qui est Shoot'Em Ups sur PC engine, avec PC Kid III on en a encore une fois de plus la confirmation la plus flagrante car ce Shoot'Em



Up s'il n'est pas le meilleur est de loin le plus original. Si le fait de prendre des bonus en cours de partie n'est pas en soi d'une originalité folle, par contre les armes et surtout les ennemis sont carrément débiloïdes, mais aussi franchement drôles. Et c'est une joie que faire naviguer ce punk de PC Kid dans les somptueux niveaux qui suivent tous un scrolling horizontal. A propos de scrolling, ceux de PC Kid III sont incroyablement riches. Je m'explique. Sur un nombre considérable de plans, il y en a partout et dans tous les sens, c'est bien simple à certains niveaux il m'a même été complètement impossible de les compter, tellement leur nombre était important.

Au niveau des armes, bien que celles-ci ne soient pas d'une extrême variété on appréciera tout de même que les deux boutons du joypad servent. Ainsi, si vous désirez larguer des bombes, des méga-bombes ou même des ultra-bombes, qui sont en fait des méga-bombes à la puissance deux, il suffit de rester plus ou moins appuyé sur le bouton fire. Les boss de fin sont complètement hallucinants et donnent de plus un certain rythme au jeu de par leur qualité graphique. Doté de musiques très agréables qui chatouillent agréablement nos oreilles, bien que les thèmes ne soient pas très mélodieux, PC Kid III est un super jeu sur PC Engine, un Shoot'Em Up de folie. Merci Hudson. **J'm DESTROY**







FUNWARE

SUPER NES - SPECIAL PROMO**

GHOULS'N GHOSTS	350 F
JOE & MAC	450 F
SKY MISSION (WINGS 2)*	480 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	100 F

MEGADRIVE - SPECIAL PROMO**

TOUT A 250 F

AFTER BURNER 2*
AQUATIC GAMES
BUCK ROGERS
CALIFORNIA GAMES
DAHNA*
DICK TRACY
F1 GRAND PRIX*
GALAXY FORCE 2
GREENDOG
JORDAN VS BIRD
KID CAMELEON
LEMMINGS
PIT-FIGHTER
QUACK SHOT*
ROBOCOD
SHADOW DANCER*
SHADOW OF THE BEAST
SONIC
SPIDERMAN
SUPER SHINOBI*
VALIS

TOUT A 350 F

DAVID ROBINSON
LAKERS VS CELTICS
OLYMPIC GOLD
PREDATOR 2
SPORT TALK BASEBALL
TAZ-MANIA

ADAPTATEUR 100 F

AMIGA / ATARI

3D CONSTRUCTION KIT 2	430F/430F
4D SPORT DRIVING	200F/ -
A-TRAIN	290F/ -
AIR BUCKS	280F/280F
AIRBUS A320	290F/290F
AIR SUPPORT	240F/240F
AQUATIC GAMES	240F/240F
ARME FATALE	220F/220F
ASSASSIN	280F/ -
BAT II	320F/320F
BARGON ATTACK	240F/240F
BATTLE ISLE	270F/270F
BATTLE ISLE - DISK	190F/190F
BC KID	240F/ -
BILLARD AMERI. - POOL	240F/240F
BUNNY BRIKS	220F/220F
CAESAR	310F/310F
CAMPAIGN	320F/320F
CISCO HEAT	220F/ -
CIVILIZATION	290F/ -
COOL WORLD	240F/240F
COVER GIRL POKER	240F/ -
CRAZY CARS 3	240F/240F
CURSE OF ENCHANTIA	290F/ -
D-DAY	320F/320F
DOMINIUM	260F/260F
DOODLEBUG	220F/220F
DUNE	240F/ -
DUNGEON + CHAOS	230F/230F
F1 GRAND PRIX	280F/280F
FIRST SAMOURAI	230F/230F
FLASH BACK	240F/ -
GLOBAL EFFECT	260F/ -
GOBLIINS 2	250F/250F
GUY SPY	290F/290F
HARLEQUIN	220F/220F
HEIMDALL - VF	285F/285F
HOOK - VF	220F/220F
HUMANS	250F/ -
INDY 4 - VF	220F/220F
JAQUAR XJ 220	220F/ -
JIMMY WHITE SNOO.	280F/280F
JOE & MAC	240F/ -
LEGEND OF KYRANDIA	290F/ -
LEMMINGS DBLE PACK	230F/230F
LEMMINGS 2	250F/250F
LOTUS 3	220F/220F
LURE OF TEMPRESS-VF	270F/270F
NIGEL MANSELL	270F/270F
NICKY BOOM	240F/240F
MANAGER	250F/250F
MONKEY ISLAND 2 - VF	340F/ -
MYTH	245F/ -
PERFECT GENERAL	325F/ -
PERFECT GEN. - DISK	200F/ -
PINBALL FANTASIES	240F/ -
PREMIERE	240F/ -
PUSH-OVER	230F/230F
RED ZONE	240F/240F
RISKY WOODS	220F/220F
ROAD RASH	220F/ -
SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F
SHADOW OF THE BEAST 3	230F/ -
SHADOWLANDS	250F/250F
SHUTTLE	270F/270F
SIM CITY + POPULOUS	280F/280F
STREETFIGHTER 2	230F/230F
TROODLERS	230F/ -
UTOPIA	250F/250F
VROOM + GREAT COURTS 2	240F/240F
VROOM - DATA DISK	140F/140F
WEEN	240F/240F
WING COMMANDER	290F/ -
WIZKID	220F/220F
WORLD CLASS RUGBY	230F/230F
WWF 2	220F/220F
ZOOL	220F/ -

COMPILATIONS

DREAM TEAM	250F/250F
FANTASTIC WORLD	330F/330F
FUN RADIO 3	370F/370F
LC WAIKIKI	300F/300F
METALIC POWER	250F/260F
PLANETE AVENTURE 2	310F/310F
STRATEGY MASTER	295F/295F

MANETTES

FAST WINNER TURBO 2	60F/60F
SPEEDKING AUTOFIRE	130F/130F
SPEEDKING ANALOGIQUE	150F/ -
QS 155 TYPE AVION	430F/430F
TOPSTAR SV 127	290F/290F

LECTEURS

EXTERNE 3.5	550F/650F
INTERNE 3.5	530F/500F

EXTENSIONS MEMOIRES

512 Ko sans horloge	250F/ -
512 Ko avec horloge	290F/ -
1 Mo AMIGA 500+	590F/ -
1 Mo AMIGA 600	600F/ -

FORMAT CARTE DE CREDIT
COMPATIBLE CDTV

2 Mo AMIGA 600	1100F/ -
4 Mo AMIGA 600	1600F/ -

PC ET COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT 2	430F
A-TRAIN	340F
ACES OF THE PACIFIC	340F
ACES OF THE PAC. - DISK	250F
AIRBUS A320	340F
ALONE IN THE DARK	350F
ANCIENT ART WAR IN SKIES	290F
ARME FATALE	250F
ASHES OF EMPIRE	410F
ATAC	350F
B-17	350F
BAT II	360F
BATTLE ISLE	270F
BATTLE ISLE - DISK 1	200F
CAMPAIGN	350F
CAESAR	350F
CAR & DRIVER	310F
CHUCK YEAGER	270F
CIVILIZATION - VF	330F
COMMANCHE	340F
COVER GIRL POKER	280F
CRAZY CARS 3	270F
CRISIS IN THE KREMLIN	320F
CURSE OF ENCHANTIA	290F
D-DAY	350F
DARKLANDS	370F
DARKSEED - VF	380F
DOMINIUM - VF	280F
DUNE - VF	290F
DUNGEON MASTER	330F
ECO QUEST	360F
ETERNAM - VF	310F
ELF	270F
ELVIRA 2 - VF	260F
EPIC	280F
ESPANA GAMES 92	320F
F15 STRIKE EAGLE 3	380F
FALCON 3.0	390F
FALCON 3.0 - DISK 1	210F
GODS	320F
GOBLIINS 2	300F
F1 GRAND PRIX	350F
FORT APPACHE	280F
GRAND PRIX UNLIMITED	280F
GUNSHIP 2000	330F
GUNSHIP 2000 - DISK 1	220F
HARPOON 1.2	335F
HARP. BAT. SET. 3 ou 4	145F
HARP. SCEN.EDIT.ou DES.	185F
HARRIER JUMP JET	380F
HEIMDALL	260F
HOOK	280F
HUMANS	320F
INCA	350F
INDY 4 . Avent - VF	320F
ISHAR	250F
JETFIGHTER 2	290F
JIMMY WHITE SNOOKER	280F
K.G.B.	320F
KING QUEST 6 - VF	370F
KNIGHTS OF THE SKY	390F
LAURA BOW 2 - VF	340F
LEGEND OF KYRANDIA - VF	290F
LINKS 386 PRO	390F
LURE OF TEMPRESS - VF	290F
MANAGER	270F
MANTIS	380F
MICROPROSE GOLF	335F
MIDWINTER 2	330F
MIGHT & MAGIC 4 - VF	310F
MONKEY ISLAND 2 - VF	360F
NIGEL MANSELL	310F
NICKY BOOM	260F
PERFECT GENERAL	365F
PUSH-OVER	270F
QUEST FOR GLORY 3 - VF	380F
REX NEBULAR	350F
REACH FOR THE SKY	340F
RISKY WOODS	260F
ROME	290F
SECRET WEAPONS	350F
P80,P38,HE 162 ou DO 335	215F
SHADOW SORCERER	260F
SHERLOCK HOLMES	340F
SILENT SERVICE 2	310F
STRIKE COMMANDER	330F
STREETFIGHTER 2	260F
STORM MASTER	240F
TASKE FORCE 1942	350F
TIMEQUEST	290F
TORTUES NINJA 2	230F
TRISTAN	350F
TROLLS	270F
TV SPORT BOXING	300F
ULTIMA 7 - VF	340F
ULTIMA 7 - FORGE OF VIRTUE	200F
UTLIMA UNDERWORLD	340F
V FOR VICTORY	290F
WAX WORKS - VF	290F
WEEN	290F
WING COMMANDER 2 - VF	345F
WC2 - SPE. OP. 1 ou 2	240F
WC2 - SPEECH PACK	170F
WIZKID	270F

CD ROM

GUY SPY	360F
SECRET WEAPONS + DISKS	400F
WING COMAMD. 2 + ULTIMA 7	460F
WING COMMAN. DE LUXE EDIT.	460F

MANETTES

TOPSTAR SV 227	290F
KONIX SPEEDKING	230F
FLIGHTSTICK	340F
CARTE 2 PORTS QS 120	185F
TYPE AVION	430F

GENI VIDEO BOX

Permet de convertir une image au format VGA pour l'afficher sur un écran de télévision. 1490F

CARTES SONORES

THUNDERBOARD	750F
SOUNDMASTER+	490F
PRO AUDIO SPECTRUM 16	1790F

Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 40.47.89.72

** Dans la limite des stocks disponibles
* Cartouches japonaises

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

QTES	TITRES	PRIX
J13		
FRAIS DE PORT (25 F) *Expédition colissimo*	TOTAL A REGLER	

NOM ____________
ADRESSE ____________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________

TELEPHONE ________ N° CLIENT (facultatif) ________

REGLEMENT : Je joins ❒ Chèque Bancaire ❒ CCP ❒ Mandat-Lettre
je paierai à réception ❒ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N° ____________
Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

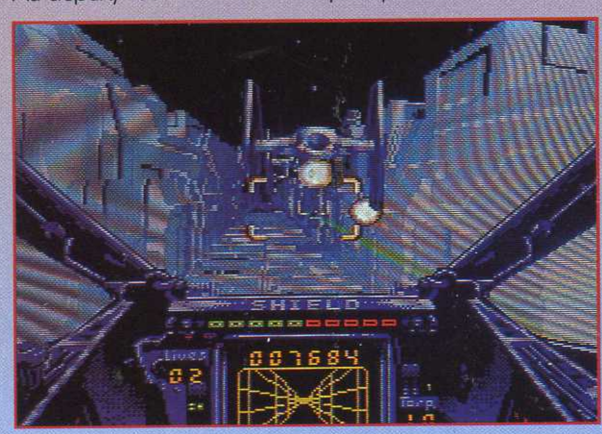
MATERIEL DE JEUX : ❒ MEGADRIVE ❒ SUPER NES ❒ ATARI ❒1 MEGA ❒ AMIGA ❒1 MEGA ❒500 ❒500+ ❒600 ❒ PC et COMPATIBLES ❒XT ❒AT ❒CGA ❒EGA ❒VGA ❒3,5 ❒1,44 M ❒720 K ❒5,25 ❒1,2 M ❒360 K

SUPER STAR WARS

SUPER NES
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR: JVC/LUCASARTS
GRAPHISME : 18
SON : 19
MANIABILITÉ : 19
ANIMATION : 18
97%

A n'en pas douter, Super Star Wars est l'une des meilleures adaptations de film que l'on connaisse aujourd'hui sur sur la console seize bits de Nintendo. Une fois que l'on s'emparre du joypad et que l'on presse sur le bouton Start, c'est la joie, l'extase la plus totale. Diriger Luke Skywalker, Han Solo ou Chewbacca, dans des régions désertiques, au coeur d'une forteresse, dans des complexes spatiaux indéfinissables, est un ravissement de chaque instant.

Au départ, vous êtes armé d'un petit pistolet laser tout ridicule qui fera pouffer de rire vos adversaires. Très vite cependant, en récupérant les points d'énergie et de Force qui sont dispersés ça et là à travers les niveaux, vous augmenterez considérablement la puissance de votre arme. Vous commencez dans la peau de Luke, un jeune blondinet qui ne connaît rien à la vie mais qui sait que sa destinée est de combattre l'Empire et de ne pas sombrer du mauvais côté de la force. Par la suite, au bout de quatre ou cinq niveaux, vous pourrez choisir le héros à diriger. Chacun de ces héros auront des qualités propres; ainsi, Chewbacca est une véritable force de la nature. Même s'il se déplace plus lentement, sa puissance de feu est colossale et, pour passer certains ennemis de fin, mieux vaudra parfaitement l'utiliser.



Si, dans sa très grande majorité, Super Star Wars se déroule suivant un scrolling multi-directionnel, toutes les deux ou trois scènes, un combat en trois dimensions dans lequel vous piloterez le Landcruiser vous permettra de voir du beau pays. Avec des rotations dans tous les sens, des zooms et une vitesse de déplacement tout à fait exemplaires, ces scènes en trois dimensions sont, pour l'instant, complètement uniques sur console. Un véritable régal.

Une fois que l'on plonge dans l'univers de Star Wars, on tombe littéralement par terre. Ce jeu est fabuleux. Les graphismes, quels que soient les niveaux, sont à s'arracher les cheveux en poussant des hurlements dignes du Loup Garou de Londres. Et encore, je ne vous ai pas parlé des musiques. Ahh, les musiques! C'est simple, elles sont sidérantes de réalisme et de beauté. On en écoute une, on a envie d'entendre toutes les autres, de les enregistrer sur cassette et de les écouter dans son auto-radio. Palpitant, subjuguant, enivrant, captivant, passionnant, motivant, bandant, éclatant, fulgurant et incroyablement jouissif, Super Star Wars est une réussite complète. Un must qu'il faut absolument posséder, même si vous trouvez que la trilogie de Lucas est un peu enfantine. Un jeu extraordinaire.

J'm DESTROY

TALESPIN



Talespin, c'est, en fait, l'histoire de Baloo. Une histoire qui n'est guère passionnante, mais c'est tout de même une histoire. Aidez l'ours Baloo à faire ses livraisons et à récupérer l'argent disséminé sur les tableaux de jeu. Talespin est, au fond, un shoot them up. Il n'est pas courant d'utiliser les vedettes (si l'on peut parler ici de vedettes!) dans des shoot them up. D'habitude, les choses se présentent sous la forme de jeu plates-formes. C'est étrange... Quoi qu'il en soit, Talespin n'est pas un must dans le domaine du shoot them up. Ce n'est même pas un must du tout. Le jeu a l'avantage de ne pas être trop facile, mais, presque paradoxalement, il propose une acion très diluée, ce qui me fait dire qu'il se destine à un public de joueurs jeunes, très jeunes. Dans le domaine du shoo them up, on a déjà fait mieux sur la Nintendo.

T.S.R.

NINTENDO

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 12	GLOBAL
EDITEUR: CAPCOM	SON : 12	66%
	MANIABILITÉ : 14	
	ANIMATION : 15	

ADVENTURE ISLAND IN THE PACIFIC

Il y a peu de temps, on avait vu du Adventure Island sur Nintendo. La dernière fois, Hudson nous avait concocté pour le premier volet qui est, en fait, le second, un jeu sympathique mais sans plus, et nous avons, cette fois, avec Adventure Island in the Pacific, un jeu dénué de la plus petite originalité. On a rarement fait aussi linéaire et aussi déjà vu que ce soft, jeu de plate-forme, classique parmi les classiques. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si le soft porte le sous-itre de "classic". Cela veut bien dire ce que cela veut dire. Ce soft est une pièce de collection à réserver aux nostalgiques. Maître Higgins (c'est le héros!) nous propose une aventure bien insipide, qui n'a ni le charme d'un Tom et Jerry, ni la classe d'un Tiny Toon. Etonnant de la part d'Hudson Soft, surtout lorsque l'on connaît Jackie Chan.

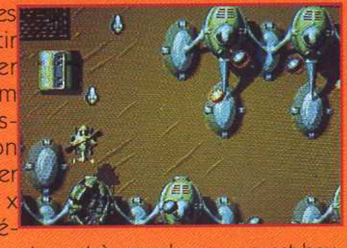


T.S.R.

NINTENDO

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 10	GLOBAL
EDITEUR: HUDSON SOFT	SON : 14	58%
	MANIABILITÉ : 16	
	ANIMATION : 14	

SUPER SWIV



Comme les jeux de tir sur Super Famicom dans lesquels on peut jouer à deux simultanément ne sont pas très nombreux, on est heureux de profiter des avantages de Super Swiv. Se déroulant entièrement suivant un scrolling vertical sur un plan, Super Swiv vous permettra, soit de piloter un hélicoptère, soit d'être au volant d'une jeep. Particulièrement efficace au niveau de l'animation des différents vaisseaux, cette réalisation de Sales Curve, distribuée au Japon par Coconuts, est un jeu de tir qui tient la dragée haute aux meilleurs dans le genre sur Super Famicom. Avec des couleurs bien choisies, des sprites tout mignons et des armes qui donnent la pêche, il serait réellement dommage de ne pas profiter de ce Shoot'Em Up.

J'm DESTROY

SUPER FAMICOM

VERSION : JAPONAISE	GRAPHISME : 17	GLOBAL
EDITEUR : COCONUTS JAPAN	SON : 16	85%
	MANIABILITÉ : 17	
	ANIMATION : 18	

VU ET DISPO CHEZ ARKADOID

LISTE DES SEGA BOUTIQUES INNELEC NOVEMBRE 92



MICRO BOUTIQUE
42, rue Michelet
01100 OYONNAX

MINI HOBBY
14, Rue Paul Pioda
01100 - BOURG EN BRESSE

LOGIPUCE 01
Centre Cial Les Arcades
01500 AMBERIEU EN BUGEY

TELE QUI FUME
5, Avenue Gambetta
02000 - LAON

ICOM'S
3, rue Victor Basch
02100 SAINT QUENTIN

NURSERIE
24, rue Francis de Pressence
02110 BOHAIN

MICRO SOLUTION
9, Place Fernand Maquigny
02200 - SOISSONS

DISC FM
15, place du Marché Couvert
02300 CHAUNY

DEBAS & FILS
85 & 100, Rue Emile Morlot
02310 - CHARLY S/MARNE

CHATEAU FRILEUX INF.
12, avenue de Chateau Thierry
02400 BRASLES

MODEL JOUETS
17, Place du Det Mouflier
02600 VILLERS COTTERETS

PHOTORAMA PHOX
90 Bld de Courtais
03100 MONTLUCON

LIBRAIRIE DAVAGNIER
3, Place Jean Marcellin
05000 - GAP

ARTISANAT
1, Rue Centrale
05100 - BRIANCON

NIEL INFORMATIQUE
14, Av. Guy de Maupassant
06160 JUAN LES PINS

GAME'S
7, Bld Kennedy
06800 CAGNES SUR MER

CLE DE SOL CHARLEVILLE
54, cours Briand
08000 CHARLEVILLE MEZIERE

US GAME/ULTIMA
3, rue Gambetta
08200 SEDAN

THUILLIER ZAIA
9, Rue du Temple
08400 - VOUZIERS

ETS BATTAGLIAT
38, Rue Gambetta
08600 - REVIN

ORDIPOINTE
36, rue Notre Dame
08600 GIVET

EPPE INFORMATIQUE
7/9, Place Foch
10000 TROYES

JP MICRO
5, bis avenue du Chateau
10100 ROMILLY /Seine

Ets TOURNIER
18, Bld Laromiguière
12000 RODEZ

ETS HUET
2, Rue de la Pépinière
12100 - MILLAU

VIRUS
7, rue Droite
12100 MILLAU

GIGAMS
36, Rue Montlauzeur
12200 - VILLEFRANCHE/ROUERGUE

DELTA LOISIRS
18, square Belsunce
13001 MARSEILLE

MULTI VISION
39, Bld Philippon
13004 MARSEILLE

CALCULS ACTUELS
49, Rue du Paradis
13006 - MARSEILLE

DAVE HENRI
52, Bld Roland D'orgeles
13014 MARSEILLE

DELTA LOISIR
84, Avenue Cantini
13272 - MARSEILLE

LA PUCE INFORMATIQUE
16, Rue Concert
13300 - SALON DE PROVENCE

PROMOSON SAMWMB
21, place Saint Sauveur
14000 CAEN

MORE
Galerie Marchande Champion
14150 OUISTREHAM

L'HOMME
186, route de Bordeaux
16000 ANGOULEME

M2I
21, rue Albert 1er
17000 LA ROCHELLE

ETS HUMEAU
3, Rue des Bains
17200 - ROYAN

ETS PINEAU
26, Rue Toufaire
17300 - ROCHEFORT

ELECTRO LOISIRS
C/CIAL les 4 Anes
17300 ROCHEFORT

BUROMAT
3, place de l'église
17310 ST PIERRE D'OLERON

JEUX REVES
28, rue Moyenne
18000 BOURGES

BUREAUTIQUE 2000
16, Rue de la République
18100 - VIERZON

BLANC MUSIC
6, Rue Stéphanopoli
20000 - AJACCIO

SEQUENCE EBM
Résidence les Dauphins
20090 - AJACCIO

DISCO VIDEO
Route de la Plage
20130 - SAN NICOLAO

PHOX BALDUCCHI ET FILS
La rocade Centre Cial
20200 BASTIA FURIANI

TOP GAME
5, Boulevard Giraud
20200 - BASTIA

TELE 2001
20, Bd Wilson
20260 - CALVI

CONFORT ZI
rue de Général Mazzilie
21140 SEMUR EN AUXOIS

ETS TOITOT
Rue des Forges
21460 - EPOISSE

CHREODE
6, rue Marchallach
22300 LANNION

MELODY DIGITAL
16/18, rue de l'Oise
22500 PAIMPOL

ESPACE TELEMATIQUE CONNEXION
3, Rue de la Libération
24400 - MUSSIDAN

SHOP PHOTO VIDEO
5, rue Saint Anne
25300 PONTARLIER

BY MICRO
28, Bd de la Libération
26100 - ROMANS

CONNEXION JACOB
47, rue Jacquemart
26100 ROMANS

CENTAURI IROFO
Place de la Mairie
26200 MONTELIMAR

THUIL RONDEAU
3, avenue Jean Jaurès
26600 TAIN L'HERMITAGE

GH Diffusion
263, rue de la Madeleine
27130 VERNEUIL S/AVRE

TECHNOLOGIE DE POINTE
69, Rue de Vienne
27140 - GISORS

LABYRINTH
13, rue du Quai
27400 LOUVIER

CHIC CHIC VIDEO
Centre Cial La Rocade
27500 - PONT AUDEMER

CHT ELECTRONIQUE
13, rue Rotrou
28100 - DREUX

PHOX Studio Xavier MARTINO
6/8, rue de l'Hôtel de Ville
28150 VOYES

THYMERAIS PHOTO
53, rue Jean Moulin
28170 CHATEAUNEUF

DAVODEAU
1, Rue St Gueral
29400 - LANDIVISIAU

PIXI SOFT
1, Rue de Metz
31000 - TOULOUSE

LA SOLUTION
8, place de la Paix
31600 MURET

LOISIRS MICRO
59, Rue Huguerie
33000 - BORDEAUX

BORLEIN
4/16, place du Tour du Sol
33500 LIBOURNE

SOURISOFT
57, rue Clément Thomas
33500 LIBOURNE

GK CONSOLES VIDEO
2, rue Jean Jacquet
34000 MONTPELLIER

CACTUS
8,bis rue André Michel
34090 MONTPELLIER

ELECTROVISION
4, Rue du Reffaire
34140 - MEZE

MICROPUCE 3
19, rue Montmorency
34200 - SETE

GILBERT ELECTRONIQUE
19, rue la Chalotais
35000 RENNES

PHOX MENANT
4/6, rue Beaumanoir
35000 RENNES

N'GUYEN
C/Cial Intermarché
35300 FOUGERES

PHOX PHOTO PEGEAULT
41, rue des Fenteries
35300 FOUGERES

PHOX Photo RUCH
13, rue D. Casanova
36100 ISSOUDUN

GAME'S WAY
6, avenue Grammont
37000 TOURS

ULTIMA GAME'S
97, avenue Grammont
37000 TOURS

ESPACE ICM
Route de Tours
37500 CHINON

THUIL ALLOUARD
38, rue de la République
38270 BEAUREPAIRE

PILETAN
3, rue du Commerce
41000 BLOIS

ETS DENIS
22, rue Gérard Yvon
41100 VENDOME

PHOX JF DAVAU
6, rue Paul Boncour
41100 SAINT AIGNAN

SELECT VIDEO
44, rue Henri Mauger
41700 CONTRES

MAGASIN MICHEL
13, Place des Promenades
42300 - ROANNE

GAME OVER
12, rue J.J.Rousseau
44000 NANTES

GAME OVER
2, avenue des Plantanes
44500 LA BEAULE

SEMELEC
48, rue Jean Jaurès
45200 MONTARGIS

VALERY
18, place du Martroi
45300 PITHIVIERS

LES ARCADES
26, Rue Gambetta
46000 - FIGEAC

LOISIRS ELECTRONIQUES
2, rue du 19 mars 1962
46130 BIARS S/CERE

BOYER
67, Rue Léon Jouhaux
47500 - FUMEL

GAME OVER
19, rue St Julien
49100 ANGERS

STUDIO JACKY
Rue du Docteur Gaumrez
49260 MONTREUIL BELLAY

LIBR. VAL DE LOIRE
46, Rue d'Orléans
49400 - SAUMUR

CLE DE SOL CHALON
4, rue Cochet
51000 CHALON S/Marne

PHOTO CINE NICAISE
6, place de la République
51000 CHALON S/MARNE

UNIVERS INFORMATIQUE
8, rue Grande Etape
51000 CHALON

CLE DE SOL REIMS
2, rue de l'Etape
51100 REIMS

UNIVERS INFORMATIQUE
7, rue des Elus
51100 REIMS

HARMONIQUE
3 & 15, Rue Sassot
51120 - SEZANNE

ELECTRO LOISIR
5, Rue de la Juiverie
51200 - EPERNAY

UNIVERS INFORMATIQUE
Place Victor Hugo
51200 EPERNAY

THUILLIER LABARRE
8, Rue du Gl Leclerc
51330 GIVRY EN ARGONNE

TELE ALEX
13, Rue Carnot
54190 - VILLERUPT

THUILLIER NM CONFORT
27, rue du Général Thiry
54230 NEUVES MAISONS

STUDIO MARCEL
58, rue Franchepre
54240 JOEUF

STUDIO GETTLIFE
15, Rue du Gl de Gaulle
55500 - LIGNY EN BAROIS

LA BOUQUINERIE
3, Rue du Port
56100 - LORIENT

PAPETERIE BLAYO
24B rue Albert Demun
56300 PONTIVY

MEGASOFT METZ
2, rue de la Grande Armée
57000 METZ

CORATEL
33 Ter avenue Colbert
58000 NEVERS

MAGICAL GAMES
6, rue Dupont de Comminer
59000 LILLE

ETS FAIDERBE
5Bis, Rue Félicien Joly
59124 - ESCAUDAIN

ETS BONNEL
19, rue Bernonville
59165 AUBERCHICOURT

TANDY ARMENTIERES
24, rue des Déportés
59280 ARMENTIERES

FALVO/GAMES CENTER
Galerie Marchande Continent
59290 WASQUEHAL

SHOP PHOTO VIDEO
44, avenue d'Amsterdam
59300 VALENCIENNES

ZOOM 2000
13, Rue de la Paix
59300 - VALENCIENNES

ROUVROY / CONNEXION
Place de la République
59376 - DUNKERQUE

BEBE CHOYE
13, Avenue de la Victoire
59400 - CAMBRAY

DOP INFORMATIQUE
8, rue du Petit Séminaire
59400 CAMBRAI

DP INDUSTRIE/ZOOM
ZAC Petite Forêt
59410 - ANZIN

SOCIETE DUPRE
18, Rue de Mons
59440 - AVESNES SUR HELPE

US GAME'S
195, rue de la Mairie
59500 DOUAI

MICRO VIDEO INFORMATIQUE
11, rue du Maréchal Leclerc
59544 CAUDRY

DISTRAM
35, Avenue de France
59600 - MAUBEUGE

SAMBRE HIFI/DIGITAL
3, avenue Albert 1er
59600 MAUBEUGE

ETS SOLEAU
10, rue Marcel Ulrici
59610 FOURMI

INFORMATIQUE FACILE
7, Rue Pierre Jacoby
60000 - BEAUVAIS

PALIA
20, rue Saint Pierre
60000 BEAUVAIS

PIQUANT BUREAUTIQUE (Dept PIBI)
Rue Arago - ZAC de THER
60000 - BEAUVAIS

ETS QUEUNEUTE
22, avenue de la République
60105 CREIL CEDEX

MIRANDA VIDEO
13, rue Pasteur
60340 SAINT LEU D'ESSERENT

KONNEXION
20, place Paulette Duhalde
61100 FLERS

ETS BOYAVAL
1, Rue Pasteur
62000 ARRAS

TANDY ARRAS
10, rue de la Taillene
62000 ARRAS

LIBR.PAPETERIE DUMINY
48, Rue Faidherbe
62201 - BOULOGNE S/MER

MICROGICIEL
2, Place Pierre Bonhomme
62500 ST OMER

TANDY SAINT OMER
204, rue des Béguines
62500 SAINT OMER

SEQUENCE NEYRIAL
NEYRIAL CENTRE CALCUL
63000 - CLERMONT-FERRAND

BUREAU SERVICE
6, Bld Albert Buisson
63500 ISSOIRE

MICRO PYRENNES
9, cours Gambetta
65000 - TARBES

LIBRAIRIE LA MUSE
146, avenue du Gal de Gaulle
66500 PRADES

MICRO CENTER
Centre Cial Place des Halles
67000 - STRASBOURG

GWESS
2, route de Sélestat
68000 COLMAR

MEGASOFT
12, Rue du Rempart
68000 - COLMAR

FORMULE INFORMATIQUE
39, Pl.Delattre de Tassigny
68800 - THANN

DECITRE JUNIOR
6, Place Bellecour
69002 LYON

VIDEO CLUB DU CHATEAU
42, rue Perrin Frères
69240 THISY

COILLARD
Place de la République
69470 COURS LA VILLE

ACTION INFORMATIQUE
4, Rue d'Alsace Lorraine
70000 - VEZOUL

PHOX THIEBAUT SARL
4, avenue de la République
70200 LURE

BONIN
89, Grande Rue
71500 LOUHANS

GAME'S WAY
C/cial des 4 roues
72000 LE MANS

PIVRON
17, Rue Carnot
72400 - LA FERTE BERNARD

NEURONE BOUTIQUE
11, Rue de la Préfecture
74000 - ANNECY

SEQUENCE PICA
1, Rue du Parc
74100 - ANNEMASSE

GHISMO INFORMATIQUE
23, avenue Jules Ferry
74200 THONON LES BAINS

CARDON PASCAL
ZA LES MESERES
74450 ST JEAN DE SIXT

PHOTO CINE SON PICHOUNIER
148, rue de Grenelle
75007 PARIS

ILLEL
86, Bd Magenta
75010 - PARIS

CONSEIL COMPUTER
20, Quai Cavelier de la Salle
76100 - ROUEN

D V M INFORM
9, Place Guillaume le Conquérant
76260 - EU

STUDIO PASCAL
161, rue de la République
76320 CAUDEBEC LES ELBEUF

VIDEO POINT
C/Cial de la Hêtrai
76330 NOTRE DAME DE GRAVENCHON

Maison MATHON
54, Grande Rue
76340 BLANGY S/BRESLE

ALPHA 01
8, rue Félix Faure
76430 ST ROMAIN

PHOTOGRAPHE PHOTOVIDEO
21, rue du Docteur René Arbeltier
77120 COULOMMIERS

BD VIDEO
Place du Vieux Marché
77130 - MONTEREAU

LA RECRE
7, place du Colonel Fabien
77130 MONTEREAU

CAFOREL
19, Rue Sanson
77140 - NEMOURS

ATELIER LAURENT PHOTO
15, rue du Val
77160 PROVINS

SERGE PHOTOVIDEO
14/16, rue Michel Fouret
77260 LA FERTE S/JOUARRE

PAPETERIE DECLOCHEZ
C/Cial Pontault 2 000
77340 PONTAULT COMBAULT

PHOX PHOTOSCOPE
23, rue des Marchés
77400 LAGNY S/MARNE

FAIR PLAY
27, rue de Pologne
7800 ST GERMAIN EN LAYE

AUDIO TELE MENAGER
30, Place du Boel
79100 - THOUARS

DVM
C/Cial Rond Point
8000 ABBEVILLE

BONNET
1, place Gambetta
81200 - MAZAMET

ALBERT HUC
Place de l'Hôtel de Ville
81260 - BRASSAC

PHOX STUDIO VERT
15, rue de la République
82400 VALENCE D'AGEN

CHARLEMAGNE
50, Bd de Strasbourg
83000 - TOULON

PHOTO LIBERTE
3, place de la Liberté
83000 TOULON

SIA
C/Cial Grand Vov EST
83130 LA GARDE

MAXI JOUET/MONDIAL JOUET
Quartier Pré de Paques
83170 BRIGNOLLE

Ets SODEMI
5 Bld Gabriel Peri
83300 DRAGUIGNAN

AZUR ELEC
Ch. St Joseph La Passerone
83400 HYERES

6M INFORMATIQUE
Les Palmiers 3
83420 LA CROIX VALMER

AECCI - LE LIGURE
Avenue Delattre de Tassigny
83600 - FREJUS

MAXI JOUET
ZAC LA PALUD
83600 - FREJUS

CAMARA IMAGE ET SON
Galerie Ciale du Centre
83700 ST RAPHAEL

R C ELECTRONIQUE
53, Rue Victor Hugo
84100 - ORANGE

POINT INFORMATIQUE
8, place Joseph Granier
84120 PERTUIS

LIBRAIRIE CHAGNEAU
15, rue des Halles
85000 LA ROCHE S/YON

THIBAULT
11, Rue du Gl de Gaulle
85350 - ILE DIEU

SHOP PHOTO VIDEO
5, rue J.Guesdes
87000 LIMOGES

BERNARD & PASCAL GUEZI
17-19, Rue de France
88300 - NEUF CHATEAU

Ets BALLAND/DECAUX
1, rue Abel Ferry
88700 RAMBERVILLIERS

AUDITORIUM
10, Rue du Temple
89000 - AUXERRE

MAGDALENAT
Grande Rue
89310 CHATEL GERARD

RM PHOTO
97, rue de Paris
92120 PALAISEAU

VIDEO BOUTIQUE
65, Rue Charles de Gaulle
91330 - YERRES

WE
1, avenue des Marronières
BP 69
91560 CROSNES

ICA
32, rue Jean Pierre Timbaut
92130 ISSY LES MOULINEAUX

STUDIO LAVERTON
1, bis rue de la Réunion
92500 RUEIL MALMAISON

PLB CONSEIL
20, rue Saint Denis
92700 COLOMBES

TOP GAMES
2, rue de Neuilly
93250 VILLEMOMBLE

PHOTO CINE RECORD
151, rue des Lilas
93260 LES LILAS

VGM (VERT GALANT MENAGER)
4, avenue Pasteur
93290 TREMBLAY LES GONESSE

RADIASTRAL
Place de la Mairie
93700 - DRANCY

2 MP
Avenue de la République
94000 CHAMPIGNY S/MARNE

EURO QUARTZ TANDY
79, Avenue Carnot
94100 - ST MAUR

PIERRE LEGROS
33, Rue Henri Jardin
94190 - VILLENEUVE ST GEORGES

PHOX MG
7, rue Monte Bello
94400 VITRY S/SEINE

VIDEOTIQUE
17 C/CIAL FRANCONVILLE II
95130 FRANCONVILLE

INFORMATIQUE SERVICE 95
45, Avenue des Bonhommes
95290 - L'ISLE ADAM

STUDIO HENRI PHOX
37, Grande Rue
95290 L'ISLE ADAM

LA DISTRACTION
9, rue de Malleville
95880 ENGHEIN LES BAINS

EXPORT

a) REUNION

INTERFACE
64, Rue Félix Guyon
97400 - ST DENIS
40, Rue du Four à Chaud
97410 SAINT PIERRE

MICRO GAME'S
22, Rue Félix Guyon
97400 - ST DENIS

SAM PLAYER
83, Rue Labourdonnais
97400 - ST DENIS
32, Rue Désirée Barquisseau
97410 SAINT PIERRE

INFORMATIQUE ST ANDRE
120, Av. Bourbon
97440 - SAINT ANDRE

VIDEO POINT
104, av. Pierre Mendes France
97441 SAINTE SUZANNE

MICROSTOR
Galerie Euro
97490 - SAINTE CLOTILDE

b) GUYANE

MEMOIRE +
47, Rue Justin Catayee
97300 - CAYENNE

TRIMARG
Angle r. Lt Goinet et F. Eboué
97300 CAYENNE

c) GUADELOUPE

AUDIO PHOTO SERVICE
108, Rue Schoelcher
97110 - POINTE A PITRE

GAME BOY
14, Bd Legitimus
97110 - POINTE A PITRE

LIBRAIRIE GENERALE
46, rue Schoelchee
9710 POINTE A PITRE

MICRO DIFFUSION
301, Pl. St François
97100 - BASSE TERRE

d) MARTINIQUE

ESPACE INFORMATIQUE
39, Rue Victor Sévère
97200 - FORT DE FRANCE

CN INFORMATIQUE
Patio de Cluny
97233 SCHOELCHER

e) AFRIQUE

HARD ET SOFT INFORMATIQUE
BP 104
LIBREVILLE
GABON

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE POUR LES REVENDEURS : (16 .1) 48 10 55 55

MICKEY 2

MASTER SYSTEM
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
SON : 14
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18
97%



Ne voyez surtout pas en moi le dernier défenseur de la Master System car je ne joue pratiquement plus sur cette console, mais je peux vous dire que les possesseurs de Master (souvent les plus jeunes) ne doivent, en aucun cas, s'avouer vaincu pour ce Noël (le cinquième de la Master). Les derniers jeux sortis sur cette console sont Sonic 2, ou encore, New Zealand Story et d'un excellent niveau. Et ce n'est pas Mickey II qui va changer quelque chose à ce déluge de petits bijoux. 13 niveaux, tous différents dans leurs graphismes et dans leurs pièges, la possibilité de se transformer en petit Mickey de jardin (Seb en a plein dans son jardin, il les appelle des nains de jardin mais il se trompe, ce sont des Mickey de jardin !) pour venir à bout de certains passages trop étroits, des graphismes à tomber par terre, une animation fluide et sans bavure, une maniabilité qui reprend celle du premier épisode (c'est-à-dire un modèle du genre), la liste est longue. On retrouve ainsi notre Mickey favori qui bondit et rebondit sur son arrière-train pour tuer ses ennemis et sauter sur les plates-formes. Cette fois, il doit retrouver les pierres précieuses volées par un fantôme qui se planque dans un château. Le jeu fonctionne rigoureusement de la même manière que le premier épisode, on ne change pas une équipe qui gagne ! La différence provient du fait qu'une tonne de nouveautés et d'originalités sont venues se greffer sur le jeu. On s'émerveille ainsi devant tant d'ingéniosité et d'imagination de la part des développeurs de chez Sega. Mickey II est un hymne au jeu vidéo, même sur 8 bits. De plus, il est complètement original et trouvable nulle part ailleurs. A vous de jouer maintenant !

OLIVIER



WWF WRESTLEMANIA



Disponible depuis quelque temps sur Super NES, WWF n'est ni plus ni moins que la meilleure simulation de Catch sur Megadrive. Pourtant, il faut le reconnaître, cette version est, de très loin, largement inférieure à celle que l'on connaissait sur la seize bits de Nintendo. Cependant, on y retrouve tous les coups et toutes les attitudes des plus grands catcheurs du monde. Ainsi, si vous désirez combattre avec Hulk Hogan ou avec le British Bulldog, vous n'aurez qu'à le sélectionner, c'est toujours sympa. Entièrementr réalisé à partir d'images digitalisées et des véritables photos des vedettes de la ligue, WWF est pourtant d'une maniabilité assez approximative. Graphiquement, pas suffisamment fin à mon goût, j'attendais mieux de cette simulation sur Megadrive.

J'M DESTROY

MEGADRIVE
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : FLYING EDGE
GRAPHISME : 15
SON : 15
MANIABILITÉ : 14
ANIMATION : 16
GLOBAL **79%**

FIST OF NORTHSTAR VI

Plutôt spécialisé dans les simulations de guerre en Tong, Toei réalise là l'un de ses tout premiers jeux d'action. Fist Of Northstar VI, c'est l'histoire de Ken, une véritable baraque ambulante qui n'a qu'une seule envie: casser la gueule à tous ses congénères. Plus vous avancerez dans les niveaux, plus vous vous apercevrez que ce jeu de baston est une catastrophe. D'une maniabilité redoutablement ridicule, on a bien souvent peine à croire que l'on est devant un jeu sur Super Famicom, même si les graphismes sont d'une excellente qualité. Mal animée, la taille des sprites de ce titre est assez impressionnante, ce qui ne sauve pas l'ensemble qui reste très en deça de ce que l'on peut attendre d'un jeu de ce style.



J'mDESTOY

SUPER FAMICOM
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR : TOEI
GRAPHISME : 17
SON : 14
MANIABILITÉ : 13
ANIMATION : 13
GLOBAL **64%**

VOLLEY BALL TWIN



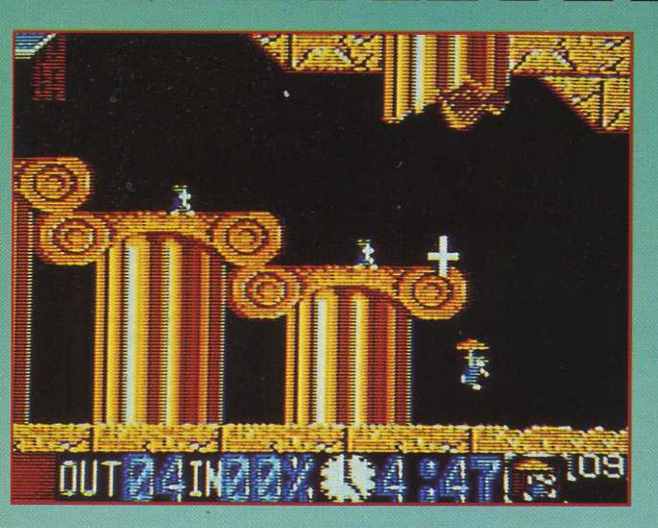
Déjà connu pour sa très bonne simulation de Tennis, Super Tennis, Tonkin House pourrait bien se faire le spécialiste des simulations de sport en tout genre. Avec ce Volley Ball qui n'a rien à voir avec Super Volley Ball que l'on connaissait sur PC Engine et sur Megadrive, on entre de plain pied dans La simulation. Comme dans la réalité, deux équipes de six joueurs s'affrontent. Avec une notion de profondeur parfaitement rendue, toutes les techniques et toutes les règles du vrai Volley Ball sont, ici, respectées. Avec une option qui permet également de participer à un volley de plage (chaque équipe est alors composée de deux joueurs), Super Volley Ball Twin est, bien que parfois un peu lent, d'une réalisation parfaite. Une très bonne simulation que je vous recommande tout particulièrement.

J'm DESTROY

SUPER FAMICOM
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR : TONKIN HOUSE
GRAPHISME : 17
SON : 13
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 17
GLOBAL **89%**

LEMMINGS

NINTENDO
EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME : 14
SON : 14
MANIABILITÉ : 13
ANIMATION : 15
91 %



Plus connus que Vanessa Paradis, Kevin Costner et Lou Andrea Salomé, les Lemmings reviennent ! On les avait déjà vus, outre sur micro, sur la Megadrive, la Master System, la Game Gear, la SFC et la Super Nintendo, les voici, enfin, sur la Nintendo 8 bits. Je vous sens impatient. L'adaptation s'est-elle bien passée? Les lemmings sont-ils toujours aussi stupides, pour notre plus grand bonheur ? Est-ce un garçon ou une fille? Retrouve-t-on la tonne de niveaux délirants sur lesquels nous avons tous passé des heures entières dans une frénésie totale? Autant de question que le joueur, l'amateur de Lemmings, est en droit de se poser. Je vais donc, avec ordre et méthode, répondre à toutes ces questions. Tout d'abord, l'adaptation s'est parfaitement déroulée. Le jeu demeure identique à lui-même et la manipulation au pad se fait sans trop de difficulté. Secondo, les Lemmings sont restés identiques à eux-mêmes, c'est-à-dire d'une terrible bêtise. Il vous faut encore, à l'aide des instructions, les sauver d'une mort toujours imminente. Ensuite, il semblerait qu'il s'agisse d'un garçon. Enfin, on retrouve les niveaux, ainsi que les musiques qui font le charme de Lemmings. Bref, la venue de Lemmings sur la Nintendo peut être saluée comme une réussite. Si vous commencez l'année avec une Nintendo 8 bits, mais sans les Lemmings, vous faites une ENORME erreur. Avec ou sans, préparez-vous pour une longue année de Jeux Vidéos Consoles (JVC, et oui !) car 93 sera l'année des grands bouleversements !

T.S.R.



PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 44
Ach. ou Vds. nouvautés sur A500 à bas prix. Contacter Yves Moreau, 38 rue du Stade, 44220 Coueron, ou au (16) 40 86 33 37.

Département 67
Ach. pour A500 : Bloodwych, ou contre Pop Up, ou Horror Zombie. Contacter Eric Riebel, 7b impasse des boulangers, 67150 Nordhouse.

Contact

Département 2
Vds. Ech. news sur Amiga. Contacter Thomas, après 19h, au (16) 23 62 40 14.

Département 6
Vds. news sur Amiga. Téléphoner au (16) 93 74 17 90.

Département 17
Cherche contacts sur A500. Contacter Baudoin Laurent, au (16) 49 49 43 60.

Département 19
Groupe de démo cherche coder et musicien, un niveau moyen est demandé. Contacter Fabre Pierre, 25 rue Poncelet, 19100 Brives.

Département 22
Vds news Amiga à bas prix. Contacter David Cherel, 14 rue Fardel, 22120 Pommeret, ou après 20h, au (16) 96 34 36 78.

Département 29
Cherche contact sur A500 et plus. Contacter Roman Nayel, 13 rue Pierre Belbeoc'h, 29100 Douarnemez, ou au (16) 98 92 03 72.

Département 34
Cherche contacts sur A500, ou A2000, pour Ech de jx, utils. Contacter Jérome, après 18h, au (16) 67 83 16 10.

Département 35
Cherche contact sur Amiga. Contacter Debruyne Sebastien, Bremalin, 35470 Plechatel.

Département 37
Vds. news, utils. Contacter Balle C, BP 3, 37350 Nazelles Negron.

Département 38
Cherche contacts dans le 38, sur Amiga, posséde news. Contacter Festa Stéphane, 34 rue Auguste Delaune, 38130 Echiroles, ou au (16) 76 09 34 11.

Département 38
Ech. MD Fra + 10 jx + 2 manettes, contre A600, uniquement dans la région de Grenoble. Contacter Richard, au (16) 76 22 64 84 HR.

Département 38
Cherche contacts sur A500. Contacter Cedric Torado, rue de la convention, le Belvedere Bat Gap, 38200 Estressin.

Département 44
Vds. Ech. jx sur Amiga exclusivement des news à prix competitif. Contacter Sebastien Simon, 13 Bd G Roch, 44200 Nantes.

Département 51
Cherche contacts sur A500, pour échange de jx dans la ville de Reims. Contacter Fabien, au (16) 26 82 25 30.

Département 54
Cherche contact sérieux sur A500, pour échange. Contacter Robert Schmitt, 6 Rte de Gelacourt, 54120 Baccarat.

Département 57
Cherche contacts cools sur Amiga, pour vente et échange de news. Contacter Marc Vappiani, 25 boucle du Breuil, 57100 Thionville, ou le week end, au (16) 82 34 59 67.

Département 59
Groupe de démos sensation, recherhe un bon musicien et bon coder. Contacter Lemoine Laurent, 391 rue Morel, 59500 Douai, ou au (16) 27 97 44 26.

Département 59
Cherche contacts sur Amiga. Téléphoner après 21h30, au (16) 20 47 79 20.

Département 59
Cherche contact sérieux sur A500, pour échange, vente et achat. Contacter Crestani Franco, 20 Bd Malsherbe, 59600 Maubeuge, ou au (16) 27 64 67 06.

Département 62
Recherche contacts sérieux sur A500. Contacter Delphine Martel, 96 rue Felix Faure, 62110 Henin Beaumont.

Département 62
Ech. jx sur A500, envoyer liste. Contacter Thomas David, 20 rue du 8 mai, 62143 Angers.

Département 64
Ech. Vds. news Amiga à bas prix. Vds. jx MD. Contacter Bareille Christophe, Res Sufas Caradoc, Pte A, 64100 Bayonne, ou au (16) 59 55 81 67.

Département 64
Vds. et Ech. news Amiga et vends jx MD. Contacter Bareille Christophe, Res Suhas Caradoc, Pte a, 64100 BAyonne.

Département 65
Ech. News sur A600 (Zool, Nicky Boom...), cherche Striker, compatible A600. Contacter Jerome, uniquement dans le 41, au (16) 62 36 47 62.

Département 68
A1200 cherche A1200 pour échange info et plus. Contacter JJ Ludwig, 11 rue Descartes, 68200 Mulhouse.

Département 69
Cherche contact sur Amiga, pour échange de jx, utils et démos. Contacter Gaillard Fabien, 5 rue des roses, 69008 Lyon.

Département 72
Cherche contact sérieux et sympas, pour échanges de news. Contacter Franck, au (16) 43 25 63 27.

Département 75
Cherche contacts sur A500 sérieux, pour échange de jx, utils, démos. Contacter Yan Tcheng, 36 rue Olivier Metra, 75020 Paris.

Département 75
Cherche contacts sérieux sur A500, posséde Nbrx news, utils et démos. Contacter Sion Dukan, 33 rue du Surmelin, 75020 Paris.

Département 76
A500 cherche contact pour échange. Contacter Boucher Franck, rue du marsquis de Maures, 76910 Criel S/Mer, ou au (16) 35 86 36 38.

Département 76
Cherche contacts A500, dans la France, posséde Nbrx news (acheteurs et vendeurs s'abstenir). Contacter Rno Brevier, 105 Gambetta, 76200 Dieppe.

Département 77
Cherche contact sérieux dans le 77, débutant. Contacter Guy, le soir, au (16) 64 04 13 03.

Département 80
Cherche contact sur A500, sérieux et durable, pour échange. Contacter David Clement, 23 rue de l'église, 80250 Chaussoy, ou après19h, au (16) 22 41 09 71.

Département 93
Cherche contact sur A500, posséde Nbrx news. Contacter Lebeau Arnaud, 41 bis rue Louis Lecuyer, 92000 Nanterre.

Département 93
A500 cherche contact sérieux et durable sur Paris uniquement. Contacter Trapletti Franck, 21 Ave de la gare, 95220 Herblay.

Département 93
Ech. Vds. news sur Amiga. Contacter Becerra Thierry, 193 Ave J Jaures, 93300 Aubervilliers, ou au (1) 48 39 05 49.

Département 94
Ech. Ach. Vds. news sur A500/1200. Contacter Olivier, au (1) 43 86 04 06.

Département 99
Cherche contact sur A500, pour jx et démos. Contacter Hulsbosch Thierry, rue Hannoy 87, 6180 Corcelles, Belgique.

Département 99
Vds. ou Ech. jx Amiga à prix fou. Contacter Club Chopie, BP 23, 6200 Chatelineau, Belgique.

Département 99
Cherche contacts A500/1200, pour échange de démos, modules, sources Seka. Contacter David martin, 65 Rte de Trois Ponts, 4970 Stavelot, Belgique.

Vente

Département 5
Vds. A500 + Ext 512 Ko + horloge + DD 52 Mo + souris + joy + jx + docs : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 92 53 89 75 HR.

Département 12
Vds. news Amiga, achéte jx A1200. Contacter Vidal David, 404 Chemin du coteau des cazes, 12400 St Affrique.

Département 13
Vds. A500 1mo, 2 éme lecteur, Nbrx jx, 3 joys : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 42 06 12 43.

Département 13
Vds. A600, DD 20 Mo, GFA Basic, DP 3 : 3700 Frs, à débattre, sous garantie. Vds. moniteur couleur 1084S : 1000 Frs à débattre. Contacter Remi, au (16) 91 85 11 96.

Département 13
Vds. A500 + 1,5 Mo + lecteur 3" + DD 20 Mo + moniteur 1084 + livres + jx + joystickx : 4000 Frs. Contacter Luc, après 17h, au (16) 42 77 19 72.

Département 13
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Broucke Jimmy, 5 Ave J Moulin, 13580 La Fare Les Oliviers.

Département 21
Vds. A500 + Ext + 1 manette + moniteur couleur + jx et logiciels, prix à débattre. Téléphoner après 18h, au (16) 80 46 64 01.

Département 22
Vds. news à trés bas prix. Contacter Le Gall Vincent, Lycée Professioel, 47 Rte de Pontivy, 22110 Bostrenen.

Département 24
Vds. A500 + 1 joy + Ext 512 Ko + souris + MK 3 + Nbrx jx, valeur : 7500 Frs, vendu : 3500 Frs à débattre. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 53 56 94 64.

Département 25
Vds. A500 + moniteur + joy + 18 logiciel + revues + boites de rangement + Nbrx disks, prix à débattre. Contacter Boinot Alexandre, La PLanée, 25160 Malbuisson, ou au (16) 81 80 91 97.

Département 26
Vds. lot de jx pour Amiga : 500 Frs. Contacter Fernand Tavares, 30 Rte de Chateauneuf, le Vercors 2, 26200 Montellimard, ou au (16) 75 01 91 46.

Département 27
Vds. A500 + Ext + originaux + souris, le tout sous garantie : 3000 Frs à débattre. Téléphoner après 18h, au (16) 32 67 80 19.

Département 27
Vds. jx Amiga : 80 Frs pc (SOS Fantomes, Altered Beast...), sur MD : J Pond 2 : 200 Frs et sur GG : Olympic Gold et Sonic 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 32 51 00 95, ou 32 21 11 52.

Département 31
Vds. A500 + Ext 1 Mo + Nbrx disks + souris + joy : 2200 Frs. Contacter Lopez J Paul, 19 Ave de Lavaur, 31500 Toulouse.

Département 35
Vds. A500 + Ext 1 Mo + 1084S + lecteur Externe 3" + housses + souris + 2 joysticks + originaux + magnetoscope : 5500 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 34 16 60 58.

Département 38
Vds. A500+, joysticks + originaux, utils + jx + disks : 2500 Frs. Contacter Alexandre, après 19h15, ou le week end, au (16) 86 39 75 11.

Département 42
Vds. A500+, moniteur Philips + Ext + Nbrx Disks + 3 joystick + boite de rangement : 4800 Frs. Contacter John, au (16) 77 29 70 28.

Département 42
Vds. A500 + Nbrx jx + 2 joy + souris : 2200 Frs. Cherche contact pour créer démo sur A1200, coder et musiciens... Contacter Eric, après 19h, au (16) 91 66 93 87.

Département 44
Vds. news à bas prix. Contacter Christian, au (16) 40 82 41 76.

Département 46
Vds. jx à bas prix : Beo Ider, Hook, Black Cript, Another World... Contacter Dorian, au (16) 65 22 58 91.

Département 47
Vds. news Amiga à bas prix. Contacter Dominique, entre 18 et 21h, au (16) 53 89 50 23.

Département 49
Vds. échantillonneur de son pour Amiga : 450 Frs. Téléphoner au (16) 41 87 21 76.

Département 50
Vds. A500 + écran + Ext 1 Mo + Nbrx jx + souris : 3500 Frs. Contacter Guerault J Francois, 1 le champ du chêne, 50600 Parigny, ou le week end, au (16) 33 49 23 27.

Département 54
Vds. originaux à partir de 39 fRs. Contacter J Luc Nerger, 56 Bd des aiguillettes, 54600 Villiers.

Département 54
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Dufour Christophe, 54 Bd de Scarpone, 54000 Nnacy, ou au (16) 83 96 46 96.

Département 54
Vds. Ech. news à bas prix. Contacter Marcon Francis, Bt Topaze Appt 44, Mouzinpré, 54270 Essey Les Nancy, ou au (16) 83 21 45 86.

Département 55
Vds. Kyriandia vf, Tempress vf : 150 Frs pce, Soccer : 100 Frs + 20 Frs de port. Contacter Patrick, au (16) 34 15 28 79.

Département 57
Vds. Nbrx jx et DP à partir de 30 Frs. Contacter Eloitani Driss, 15 rue de France, 57200 Sarreguemine.

Département 57
Vds. cartouche Nordic Power, pour A500/A1000 : 350,Frs, digitaliseur audio stéréo Perfect Soud 3.0 : 350 Frs. Contacter Thami, au (16) 87 31 02 79.

Département 57
Vds. A500, moniteur 1084S, Ext, jx etc. : 4000 Frs. Contacter Benjamin, au (16) 87 06 83 37.

Département 57
Vds. A500 + Ext + péritel + souris et joystick + Nbrx jx + livres : 2300 Frs. Contacter Jonathan, après 18h, au (16) 82 58 85 09.

Département 59
Vds. news à bas p^rix. Contacter Lrduc Frederic, 44 rue des fontaines, 59282 Douchy les mines.

Département 59
Vds. A500, 2 Mo + péritel + joystick + Nbrx disks (utils et jx) : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 27 49 53 21.

Département 59
Vds. A500 + Ext 1 Mo + Nbrx jx + West Phaser + démos + joy : 2800 Frs à débattre, Nec + 3 jx (Splattre House) : 1500 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 20 07 10 34.

Département 59
Vds. A500 + moniteur 1084S + 2 joys + souris + bopite de rangement + Nbrx jx (News et utils) + 3 livres de programations. Cob-ntacter Frederic, après 18h, au (16) 20 24 87 42.

Département 59
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Karim Merabti, 41 rue Montesquieu, 59282 Douchy les Mines, ou après 18h, au (16) 27 43 30 54.

Département 59
Vds. A500 1,5 Mo + Scult Animate 4D + revues, valeur 7000 Frs, vendu 2800 Frs. Contacter Olivier, au (16) 27 35 64 11.

Département 60
Vds. A600, 2 lecteur + écran + Nbrx disks + 2 joys + souris : 3500 Frs, A2000, 2 lecteur + Trackball + 2 joys + Nbrx disks + double Kickstart Tv 2.0 : 5800 Frs à débattre. Contacter Stéphane, au (16) 44 80 93 90.

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 62
Vds. A2000 V2 + switcher tom 13 + DD SCSI 52 Mo + lecteur externe + docs + Nbrx utils et jx. Téléphoner après 18h, au (16) 21 39 22 55.

Département 62
Vds. Disque Dur 52 Mo, pour A500 : 2000 Frs à débattre. Téléphoner après 19h, au (16) 21 29 89 11.

Département 62
Vds. A500 + 2 Mo + Nbrx disks + souris + 2 joysticks + jx + utils et éducatif+ manuels + revues : 2700 Frs à débattre, valeur 6500 Frs. Contacter Walter, après 18h, au (16) 21 42 67 68.

Département 62
Vda. A500 + moniteur + Ext + lecteur externe + Nbrx disks + joystick + originaux + magazines : 5000 Frs. Contacter Christophe, dans le Nord uniquement, au (16) 21 29 18 67.

Département 62
Vds. A500 + 2 Mo Ram + souris + jopystick + cordins pour ampli + disks + Nbrx jx (Dune, Beast 3, Agony...) + utils + educatifs : 2990 Frs. Contacter Walter, après 18h, au (16) 21 42 67 68.

Département 69
Vds. A500 + Ext 512 Ko + souris + Nbrx jx + livres + joystick : 2500 Frs? Vds. Ech. jx A500. Contacter Ly Albert, 19 rue du 14 juillet CH 219, 69100 Villeurbanne.

Département 69
Vds. ou Ech. jx sur A500 , cherche DD à petit prix. Contacter Markarian Serge, 4 rue Henri Rolland, 69100 Villeurbanne, ou au (16) 72 44 06 02.

Département 72
Vds. jx Amiga. Contacter Frederic Piron, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 75
Vds. A500 + Ext 1 Mo + 2 éme lecteur + Nbrx jx + disks : 3000 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 42 41 23 33.

Département 75
Vds. A500 + moniteur 1084 + Ext 1 Mo + lecteur externe + 3 joys + manuels + 2 souris + Nbrx disks + utils + originaux + boites de rangements : 4000 Frs. Téléphoner au (1) 43 70 57 57.

Département 75
Vds. A500 + moniteur + lecteur externe + Ext + jx et joystick : 3600 Frs. Contacter Claude, le soir, au (1) 40 34 10 46.

Département 75
Vds. Disque Dur GVP 52 Mo (rempli de softs du domaine public) avec 2 Mo RAM. 3500F. Garantie 1 an. Tél: 40 86 07 01.

Département 75
Vds. A500, garantis 9 mois, écran couleur 1084S : 1300 Frs, A2000B, DD 20 Mo + carte Pc : 4500 Frs. Téléphoner au (1) 45 28 62 72, ou 43 48 64 65.

Département 75
Vds. jx sur Amiga, à prix réduit. Contacter Jacky, de 9h30 à 19h30, au (1) 64 34 12 59.

Département 75
Vds. A500+, moniteur couleur 1084 + imprimante + Kindwords 2 (VF) + adaptateur 1.3 + lecteur externe + Nbrx jx : 6400 Frs. Téléphoner au (1) 43 55 59 66.

Département 75
Vds. A500 + joystick + Nbrx disk : 2300 Frs à débattre. Contacter Stéphane, au (1) 42 09 48 85.

Département 75
Vds. jx Amiga. Contacter Michel, entre 19 et 21h, au (1) 42 58 30 71.

Département 75
Vds. J Power : 100 Frs et Agony : 80 Frs. Contacter Nicolas, de 19h30 à 20h30, au (1) 46 33 14 89.

Département 75
Vds. A500 + Ext 1 Mo + lecteur externe + moniteur couleur Philips + souris + 2 joys : 3500 Frs et jx Amiga de 100 à 200 Frs. Téléphoner au (1) 43 47 46 04.

Département 75
Vds. A500 + 1,5 Mo + joystick + Nbrx disks : 2900 Frs à débattre. Contacter Martin, au (1) 40 21 66 80.

Département 75
Vds. jx à bas prix sur A500. Contacter Fabrice Garin, 12 Bis rue Caillaux, 75013 Paris, ou au (1) 44 24 07 43.

Département 75
Vds. A500 + Ext + 2 éme lecteur (Blitz antivirus) + cables et matos + Nbrx jx, garantie 5 mois : 3000 Frs. Contacter Aziz, au (1) 43 45 48 39.

Département 75
Vds. jx Amiga à bas prix (aventure, action, sport), de 50 à 150 Frs, Spiderman sur GG : 150 Frs. Contacter Benjamin, après 18h, au (1) 45 27 38 92.

Département 76
Vds. A2000 + moniteur + Ext 2/8 + DD 80 Mo + 300 disks + originaux + imprimante citizen + revues + 2 éme lecteur + Action Replay : faire offre. Téléphoner au (16) 35 55 59 66.

Département 77
Vds. A500 + Ext + lecteur + joy + Nbrx jx + revues : 2500 Frs. Vds. Nbrx Amiga, 5 jx Lynx : 400 Frs, ou 100 Frs pce. Téléphoner au (16) 60 04 34 60.

Département 77
Vds. Ech. news à bas prix. Contacter Yannick, au (16) 64 08 88 32.

Département 78
Vds. jx sur A500 (Search for the King, The Colonel, Croisier pour un cadavre...). Contacter Vincent, au (16) 39 74 38 99.

Département 82
Vds. jx à bas prix sur Amiga (Cruse of Enchantia, Assassin...). Contacter Boudrie Pierre, rue du maquis, 82350 Acbias.

Département 82
Vds. news sur Amiga et Atari. Contacter Rosell David, Rte de Paris, 82350 Albias.

Département 83
Vds. A500+, moniteur + jx+ joystick, garantie 1 an : 2500 Frs. Contacter Claude, au (16) 94 27 44 76.

Département 89
Vds. A500+ 2.0 + souris + lecteur externe + Ext 1,5 Mo + Nbrx disks : 3500 Frs. Contacter Philippe, au (16) 86 62 49 40.

Département 91
Vds; news sur Amiga, et contact cool et sérieux. Contacter Vasseur Yann, Prophecy 6, Villa Charles Gambon, 91000 Evry;

Département 91
Vds. A2000 + change Kickstart avec CD Rom 1.3 et 2.0 + Ext 2 Mo + 2 éme lecteur + joystick + Nbrx disks + péritel : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 69 07 92 67.

Département 91
Vds. original Black Crypt + solution + plans + sorts sur A500 : 170 Frs, notice en Fra. Contacter Bachet, 44 Ave des fauvettes, 91600 Savigny S/Orge.

Département 91
Vds. A500 + 1 Mo + moniteur couleur + 20 jx : 3000 Frs, MD + 10 jx + 1 pad : 2500 Frs, 520 STF + jx : 1200 Frs. Contacter Germain, au (1) 60 46 42 80.

Département 91
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 2 joy + Nbrx disks : 2500 Frs à débattre, SFC + 8 jx : 3200 Frs. Contacter Regis Wajylec, 4 Ave de la Faisanderie, 91800 Brunoy, ou au (16) 60 46 28 06.

Département 92
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur 1084S + Nbrx jx + joystick + souris : 3500 Frs à débattre. Contacter Franck, au (1) 46 62 61 71.

Département 92
Vds. A500 + originaux + moniteur + Ext + Nbrx jx + souris : 3500 Frs. Contacter Christophe, au (1) 49 11 13 76.

Département 92
Vds. jx A500 à bas prix. Contacter Mondarel Eric, 20 Ave E Vaillant, 92150 Suresnes.

Département 93
Vds. jx Amiga : Epic, Black Cript, B Isle, Deuteros, S Soccer, F Fight : 1200 Frs. Téléphoner au (1) 48 27 28 85.

Département 93
Vds. DD 52 Mo GVP + 2 Mo Ram sur carte controleur : 2700 Frs à débattre. Contacter David, au (1) 47 89 55 27;

Département 93
Vds. A500+, 1 Mo + écran couleur 1083S + lecteur Ext 3" + joystick + Nbrx jx et logiciels : 4000 Frs. Contacter Laurent, au (1) 48 26 54 58.

Département 93
Vds. Nbrx jx sur A500/600 à bas prix. Contacter David, au (1) 43 83 61 95.

Département 93
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur 1084 + joysticks + souris + Nbrx jx + boite de rangement : 3500 Frs. Téléphoner au (1) 48 60 34 93.

Département 93
Vds. jx sur Amiga et Pc. Contacter Caeyman JN, 21 Ave du mont d'Est, 93160 Noisy le Grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 93
Vds. A500 + moniteur couleur + souris + utils + manuels + manette + jx : 4000 Frs. Contacter MAxime, après 17h, au (1) 43 83 80 66.

Département 93
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Turlan Christian, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny.

Département 93
Vds. jx sur A500 à bas et achéte jx sur SFC. Contacter Ristat Franck, 24 rue du 11 novembre, B4, 93330 Neuilly S/Marne, ou au (1) 43 08 15 53.

Département 93
Vds. jx à bas prix sur Amiga et SFX. Contacter Laurent, entre 18h30 et 20h30, au (1) 43 08 75 96.

Département 93
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Bajolais Fabrice, 25 Ave des chevrefeuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 93
Vds. A500 + Ext + 2 éme lecteur + écran 1084S + Nbrx jx et notices + DP4 : 5000 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 42 35 45 65.

Département 93
Vds. A500 + 1 manette + souris + Nbrx jx : 1500 Frs. Contacter Mourad, au (1) 48 41 21 16.

Département 93
Vds. A 500 + joy + moniteur + manuels : 3000 Frs. Contacter Morad, après 18h, ua (1) 48 26 99 89.

Département 94
Vds. A500, moniteur 1083S + Ext 512 Ko + Nbrx jx + 1 manette + Tapis + souris : 5000 Frs à débattre. Contacter JP, après 18h, au (1) 45 16 21 33.

Département 94
Vds. A2000 + joystick + jx + péritel + disks + manuels + souris + second lecteur : 3500 Frs. Contacter Frédéric, au (1) 45 76 05 78.

Département 94
Vds. A500 + téléviseur + lecteur externe + Nbrx jx + 3 joysticks + Ext 512 Ko : 6000 Frs à débattre. Contacter Denis, au (1) 45 47 19 23.

Département 94
Vds. A2000 + 1Mo + Nbrx jx + 1 boite de rangement + 1 manette + magazines + souris : 5500 Frs. Contacter CAm Minh, après 18h30, au (1) 46 82 37 43.

Département 94
Vds. jx sur Amiga. Contacter Nicolas, après 17h30, au (1) 48 80 54 92.

Département 94
Vds. A500, 2 Mo + moniteur 1084S + lecteur externe + imprimante couleur Star LC 24/10 + Nbrx jx + 2 joy et souris + meuble : 4800 Frs à débattre. Contacter Arnaud, au (1) 48 90 74 05.

Département 95
Vds. A500 + et Nbrx jx. Téléphoner au (16) 34 69 88 54.

Département 95
Vds. A500 + moniteur 1083S + 2 manettes + souris + Nbrx disks (jx, logiciels de dessin et de musique) + boites de rangement + revues : 5000 Frs. Contacter Herve, au (16) 34 21 67 46.

Département 95
Vds. A500, moniteur couleur 1083S, Ext 1 Mo + 2 lecteur Externe + souris, joy et revues + Nbrx jx : 7000 Frs. Téléphoner au (16) 34 43 74 76.

Département 95
Vds. News à prix interessant sur Amiga. Contacter Laurent, au (16) 39 95 47 63.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

35

00 Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : 0 ACHAT 0 VENTE 0 CONTACT

STANDARD : 0 AMIGA 0 ATARI 0 CPC 0 PC 0 AUTRES

0 MASTER SYSTEM 0 MEGADRIVE 0 NEC 0 NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 95
Vds. A500 + Ext + 2 éme lecteur + manette + Nbrx jx + souris + boite de rangement : 1900 Frs, ou contre S Nes + 2 manettes et SF 2 + SM 4 ou autre. Contacter Julien, après 18h, au (16) 30 37 60 96.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur couleur 1083S + souris + housses + 28 jx originaux, valeur 10000 Frs, vendu : 6500 Frs. Contacter Alain, après 18h, au (16) 39 59 85 05.

Département 95
Vds. news à bas prix. Contacter Laurent, au (16) 39 95 47 63.

Département 95
Vds. A2000 + 1083S + lecteur externe + souris + joystick + jx : 4800 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 39 85 29 87.

Atari

Achat

Département 6
Cherche news, demos sur Atari STE, échange possible. Contacter Alexandre Cattoen, 2 Rte D auribeau, 06130 Grasse.

Département 92
Vds. 1040 STE, moniteur couleur + accessoires : 4600 Frs. Contacter Christian, après 21h, au (1) 46 66 66 36.

Département 92
Ach. 1040 STF, avec moniteur mono : 2000 Frs. Téléphoner au (1) 47 39 21 59.

Contact

Département 6
Cherche contacs sérieux sur ST, pour échange, posséde Nbrx jx et utils. Contacter Boulogne F, 130 Ave de pessicart, Parc Montebello Bat 2, 06100 Nice.

Département 33
Cherche contact sur ST/STE. Contacter Pierre Goux, 22 rue du clos des obiers, 33170 Gradignan.

Département 44
Recherche contacts avecradio amateur utilisant Atari, et softs Radio/communication + Radio Club Atari France et étranger. Téléphoner le soir, au (16) 40 61 44 17.

Département 45
Ech. jx, news et oldies sur ST, contact sérieux, pour échange. Contacter Patrice Spieth, 51 Fbg St Jean, 45000 Orleans.

Département 51
Ech. Nbrx news sur ST (D Day, Tennis Cup 2, J Power...). Contacter Konstanty Eric, Blesme, 51340 Pargny, ou au (16) 26 73 78 12.

Département 57
Pc et STE cherche contacts pour jx, utils et éducatifs. Contacter J FRancois Bertheau, 1 rue des myosotis, 57420 Fleury, ou au (16) 87 52 54 01.

Département 57
Cherche contacts sur ST. Contacter J PHilippe Schartz, 8 rue des tirailleurs, 57200 Sarreguemines.

Département 63
Cherche contacts sérieux sur ST, pour échanges sympas et durables. Contacter Kerkeling Stephane, HLM la safourniere, Bt 11 Appt 1132, 63500 Issoire.

Département 75
Cherche contacts sur ST, Nbrx jx. Contacter Barre Stéphane, 47 Bd Mortier, 75020 Paris.

Département 77
Ech. jx (D DAy, Lotus 3, J POwer, Wiz Lid...). Contacter Kristo, 473 rue Auguste Renoir, 77140 Nemours.

Département 78
Cherche contact sérieux sur STE, posséde : Vroom, Lotus 2, Maupiti, Lemmings... Contacter Olivier, au (16) 39 16 16 62.

Vente

Département 6
Vds. 1040 STF + moniteur SC 1425 + 3 originaux (C roisiere, A World, J Power) + Nbrx disks. Contacter Guillaume, au (16) 93 24 48 40.

Département 13
Vds. 520 STE + 16 jx + disks vierges + boite de rangement + souris + docs + Discapc : 2600 Frs. Contacter Frederic, au (16) 91 65 05 62.

Département 17
Vds. jx originaux de 50 à 100 Frs (boite et notice) (Croisiere pour un cadavre, J pond, Gods...). Contacter Depret Marc, 10 Ave des hirondelles, 17200 St Suplice de Royan.

Département 31
Vds. STE + 2 Mo + DD + Nbrx disks + souris + 2 joy : 3000 Frs + écran mono : 3300 Frs. Contacter Ludo, au (16) 61 74 44 40.

Département 31
Vds. originaux ST de 65 à 150 Frs : F29, Maupiti, G Prix 500... Contacter Nazabal Francois, 32 chemin de Pins, 31600 Saubens, ou au (16) 61 56 87 03.

Département 34
Vds. 520 STE + housse + jx : 2300 Frs à débattre. Contacter Cyprien, après 18h, au (16) 67 44 18 43.

Département 35
Vds. moniteur Atari SC1435 : 1200 Frs. Contacter Yannick, au (16) 99 51 02 87..

Département 38
Vds. 1040 STF + Nbrx jx : 1500 Frs à débattre. Contacter Yoann, après 18h, au (16) 76 90 67 08.

Département 42
Vds. 1040 STF + jx + 2 livres de programation. Contacter Guillaume, après 18h, au (16) 77 37 14 88, ou 77 54 05 62.

Département 42
Vds. 1040 STE + Nbrx disks, lecteur externe 3" et autre : 3500 Frs à débattre. Vds. jx sur Amiga. Contacter Sacristan Modest, Res Edgar Quinet E2, 42300 Roanne.

Département 49
Vds. 1040 STE + moniteur mono SM125 + souris + joy + cable péritel + Nbrx disk de jx et utils. Contacter ERic, au (16) 41 82 83 74.

Département 51
Vds. 520 STE , 1 Mo + 2 joystick + souris + Nbrx jx et utils + revues : 2000 Frs. Contacter Guillaume, ou Charles, au (16) 26 97 45 11.

Département 60
Vds. lecteur Ext + copieur : 1000 Frs, Ultimate Rippeur : 250 Frs. Contacter Lilian Parmentier, 2 rue de Normandie, 60200 Compiegne, au (16) 44 20 25 31.

Département 62
Vds. 30 images RAW : 300 Frs (+ 10 jx). Ech. DP disks catalogue 10 Frs. Contacter Bertrand Fourdin, 4 rue du Doyen, 62310 Fruges.

Département 62
Vds. 520 ST : 2200 Frs, ou Atari et MS : 3450 Frs. Contacter Mickael, au (16) 21 75 00 88.

Département 62
Vds. 520 STF + moniteur couleur + péritel + omprimante + 2 joysticks + jx et utils + souris + manuel : 6000 Frs, valeur : 10000 Frs. Contacter Sébastien, après 19h, au (16) 21 58 75 22.

Département 67
Vds. ST + souris + 2 joys + boite de rangement + écran mono + Nbrx jx originaux (Epic, A World...) : 2000 Frs. Téléphoner aprés 16h, au (16) 88 96 34 21.

Département 69
Vds. 520 STE + moniteur couleur : 3500 Frs, Nbrx jx de 50 à 100 Frs pce. Téléphoner aprés 20h, au (16) 78 31 23 08.

Département 70
Vds. 520 STF + souris + joys + Nbrx jx (Vroom, A Worlds...) : 2000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 84 49 22 85.

Département 75
Vds. mon. coul. SC1224 : 1300 Frs, 2 jx originaux : Midwinter 2 et Armour Geddon : 100 Frs pce. Contacter Fred, au (1) 43 65 94 25.

Département 77
Vds. 520 STE + joys + Nbrx disks + docs : 2000 Frs. Contacter PAscal, après 18h, au (16) 64 05 80 98.

Département 77
Vds. jx origianux : 500 Frs le lot. Téléphoner au (16) 64 22 77 53.

Département 77
Vds. jx origianux sur ST : 50 Frs pce. Contacter Meunier Laurent, 4 bis Ave Auguste Hudier, 77330 Ozoir la Ferriere.

Département 77
Vds. jx sur STE : Lagaf, Elf, Lotus2, Hook : 100 Frs pce, ou 300 Frs le tout, ou contre 2 bons jx S Nintendo. Téléphoner après 17h30, au (16) 64 04 71 31.

Département 78
Vds. 520 ST + moniteur couleur + meuble + jx + utils + divers accessoire : 3000 Frs. Contacter Regis Godart, au (1) 34 93 02 86.

Département 78
Vds. 1040 STF + moniteur couleur + Nbrx jx et utils + 2 joysticks et souris + docs et livres : 3000 Frs. Contacter Antoine Simenel, au (16) 30 56 56 06.

Département 83
Vds. 520 STE + moniteur SC 1425 couleur + souris + 2 manettes + Nbrx jx : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 42 72 98 23.

Département 91
Vds. 520 STE + 3 joy + souris + Nbrx jx + disks vierges + boite de rangement + ralonge : 1500 Frs. Contacter Raphael, au (16) 60 82 04 19.

Département 91
Vds. sur ST : D Dragon 2 : 150 Frs à débattre. Contacter Clement Tracrede, au (16) 60 48 29 38.

Département 91
Vds. jx sur ST. Contacter Vasseur Yann, 6 villa Charles Gambon, 91000 Evry.

Département 91
Vds. 520 STF + souris + doc + GFA Basic : 1000 Frs, ou + jx : 1500 Frs, ou + moniteur : 2000 Frs. Contacter Fabien, au (16) 69 09 02 06.

Département 91
Vds. 520 STE couleur + Nbrx logiciels + livres + joy + souris + tapis : 3500 Frs. Contacter Yannick, après 19h, au (1) 69 04 25 34.

Département 91
Vds. 520 STE, 1 Mo, 1 joy, souris, Nbrx jx : 2500 Frs à débattre. Téléphoner entre 19 et 21h, au (16) 69 96 23 57.

Département 91
Vds. jx STF/STE originaux de 80 à 180 Frs (F19? MAupiti...). Contacter Frédéric, au (16) 69 46 13 09.

Département 92
Vds. 1040 STF + pack GFA Basic + 30 jx originaux + Nbrx utils, valeur 18000 Frs, vendu : 6000 Frs. Contacter Philippe, au (1) 46 42 24 53.

Département 92
Vds. 520 STE, 2 Mo Ram, moniteur couleur + jx : 3000 Frs. Contacter Le Chinois, au 46615267

Département 93
Vds. 520 STF + joy + souris + 2 rallonges + Nbrx hits : 2200 Frs. Contacter Guillaume, au (1) 49 63 28 33.

Département 93
Vds. Lynx, sous garantie, prix à débattre. Contacter Michel, à partir de 19h, au (1) 45 92 29 30;

Département 93
Vds. 520 ST + moniteur couleur + Nbrx jx : 2000 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 43 08 87 85.

Département 93
Vds. 1040 STE + souris + 3 joys + boite de rangement + Nbrx jx : 3500 Frs. Contacter J Pierre, au (1) 48 70 08 07.

Département 94
Vds. 1040 STE + moniteur couleur Commodore + jx + 3 joystick + souris + boite de rangement + magazines : 4500 Frs., Contacter Stéphane, après 20h30, ua (1) 46 71 40 18.

Département 94
Vds. news sur ST à bas prix. Contacter Frédéric, 37 quai des carrieres, 94200 Charenton.

Autres

Achat

Département 93
Ach. manette SMK Neo Geo tres bonne etat prix à debattre. Contacter Herv 43 00 27 90 après 18h.

Contact

Département 31
C64 disk, échange jx, utils, et demos. Contacter Thomas Guillang, 25 rue de l'adour, 31170 Tournefeuille.

Département 44
Ech. sur Neo Geo : Last Resort, contre Robo Army, ou Mutation Nation. Contacter J Marc Talenton, 40 rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim, ou au (16) 88 78 63 81.

Département 78
Rassemble documents sur Babarian de palace, cherche également vieille Pub (86/88). Contacter Bigfleau sur 3615 Joystick.

Département 92
Grand concours en Janvier sur Great Courts 2, grands lots à gagner. Renseignement IMRE, au (1) 46 97 17 47.

Vente

Département 13
Vds. MSX Sony HB2 + 32 cart. avec manette infrarouge + joy : 1000 Frs. Contacter Thierry, au (16) 91 49 02 89.

Département 29
Vds. cable pour brancher une console + Atari + Amiga sur moniteur Cpc et Cpc+ : 150 Frs. Contacter Meunier Xavier, 20 rue J Cloarec, 29100 Douarnenez.

Département 61
Vds. MX 728 + 2 jx + 2 joystick + 2 manuels + raccord video : 1000 Frs + programmes. Contacter Julien Après 18h, au (16) 33 36 54 67.

Département 68
Vds. Neo Geo + 2 manettes + memory card + F Fury et Foot Frenzy, et jx MD (Sonic, TF 3...). Contacter Christian, au (16) 89 06 10 42.

Département 75
Vds. Lynx, malette, adaptateur secteur, 5 jx (S of the Beast...) : 850 Frs. Téléphoner au (1) 42 36 48 70.

Département 75
Vds. sur GG : S Kick Off : 150 Frs, sur S Nintendo : F Zero : 300 Frs, Ncaa Basketball : 300 Frs, Castelvania 4 : 350 Frs. Contacter Sam, au (1) 45 82 02 90.

Département 77
Vds. Neo Geo + M Lord : 2300 Frs, SFC + 3 jx : 2200 Frs, DMP 2160 : 600 Frs, sur SGX : Veiguest + G'n'G : 450 Frs. Contacter Bontemps Sébastien, au (16) 64 02 72 36.

Département 91
Vds. jx Neo Geo et SFC. Téléphoner au (16) 60 86 23 25.

Département 92
Vds. Ach. Ech. jx Neo Geo, posséde Mutation N, F Fury, Art Fighting... Ach. jx GB. Contacter Julien, après 18h, au (1) 46 66 38 92.

Département 92
Vds. consoles, jx, toutes marques, nouvautés, énorme choix à bas prix. Contacter Sam, au (1) 47 29 14 11.

Département 93
Recherche manette SNK Neo Geo en trés bon état, à prix interessant. Contacter Herve, au (1) 43 00 27 90.

Département 93
Vds. Neo Geo + 3 jx : 4000 Frs à débattre, vente sur Paris. Contacter Hervé, au (1) 43 00 27 90.

Département 95
Vds. imprimante Amstrad DMP 2160 + 2 rubans d'encre : 1000 Frs à débattre. Contacter Christophe, après 18h30, au (16) 39 80 54 67.

Département 95
Vds. CDI Philips avec 3 CD (Pinball, Golf, Classical Jukebox), cherche contact sur CDI. Contacter Dany, au (16) 34 19 99 87, ou Olivier, au (16) 34 29 17 28.

Cpc

Achat

Département 57
Ach. Tunner Tv pour Cpc 6128+, ou échange contre Kit de téléchargement. Contacter Kamel Zinet, 9 rue Picardie, 57070 Metz Borny..

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Contact

Département 6
Cherche contact sérieux pour échange, vente de jx sur STF/E. Contacter Boulogne F, 180 Frs,Ave de Pessicart, Parc Montebello, Bat 2, 06100 Nice.

Vente

Département 21
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Nbrx jx : 2000 Frs. Contacter Nicolas, le week end, après 20h, au (16) 80 29 00 09.

Département 24
Vds. Cpc 6128 + moniteur + 2 joys + Nbrx jx : 2500 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 53 57 97 34.

Département 35
Vds. Cpc 6128 + ecran couleur + maznuel + manette + boite de rangement + Nbrx jx. Contacter Laurent, au (16) 56 07 23 27.

Département 59
Vds. Cpc 6128 + Nbrx jx + boite de rangement + 2 joys + souris + utils + manuels + moniteur couleur. Contacter Mark, au (16) 27 43 89 70.

Département 60
Vds? sur Cpc 6128 jx originaux : 50 Frs. Ech. jx Nec contre MS sur le 60 uniquement. Téléphoner après 18h, au (16) 44 43 27 18.

Département 68
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx : 1500 Frs à débattre. Contacter Estelle, après 18h, au (16) 89 53 35 95.

Département 75
Vds. Cpc 6128 couleur + crayon optic + creation serveur + kit de téléchargement + cable magnetophone + jx originaux + utils + livres + magazines : 2200 Frs. Contacter Eric, au (1) 42 09 48 85.

Département 77
Vds. Cpc 6128 couleur + Tunner TV + housse + Nbrx jx : 800 Frs. Téléphoner au (16) 60 06 49 51;

Département 91
Vds. jx et compils pour Cpc, entre 40 et 80 Frs. Téléphoner au (16) 60 11 30 09.

Département 91
Vds. jx Cpc 6128 Maxi : 50 Frs. Ach. Vds. et Ech. jx S Nes. Contacter David, au (16) 69 30 84 23.

Département 91
Vds. jx et compil entre 40 et 80 Frs (Hero Quest, Turican 2, Baby Jo...). Téléphoner au (16) 60 11 30 09.

Département 92
Vds. Cpc 6128, moniteur couleur + Nbrx jx + cable de téléchargement + manuel : 1700 Frs à débattre. Contacter Guillaume Thibault, après 17h30, au (1) 46 38 15 60.

Département 93
Vds. Cpc 6128 mono + Nbrx jx + Mathex 6/5/4/3 éme, Geometrie 3 éme à Terminale et Anglais 2e à 1 er + 2 manette : 1000 Frs. Contacter Gilles William, après 18h, au (1) 48 32 83 64.

Département 94
Vds. Cpc 6128+, moniteur couleur + 1 joy + boite de rangement + Nbrx jx + manuel : 1500 Frs. Contacter Laurent; après 19h, au (16) 43 97 13 71.

Département 95
Vds. imprimante par points DMP 3160 à prix interessant. Contacter Frederic, au (16) 39 93 51 76.

Département 95
Vds. Cpc 6128 + moniteur CTM644 + joystick + Nbrx disks + omprimante Citizen + TTx : 2500 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 60 79 04 19.

Nec

Achat

Département 67
Cherche jx Nec à bas prix , sur S Nintendo : Mario Kart, sur Md : Sonic, et vends une Lynx 2 : 360 Frs. Contacter Michel, au (16) 88 29 64 97.

Vente

Département 77
Vds. CGX + 4 jx (FM Tennis, F Soccer...) + manette + quintupleur : 700 Frs. Contacter Thomas, après 18h, au (16) 64 30 47 32.

Département 91
Vds. Nec Turbo Express portable + 3 jx (D Spirit, Pc Kid 2, Hit the Ice + adaptateur secteur : 1500 Frs. Contacter Franck, au (16) 60 84 80 67.

Département 91
Vds. SGX 2 + quintupleur + 6 jx, prix à débattre. Contacter Denis, au (16) 64 99 89 55.

Nintendo

Achat

Département 92
Ach. GB + jx à bas prix. Contacter Samir, après 19h, au (1) 47 82 19 68.

Contact

Département 44
Ech. S Nes Fra + 2 manettes + 7 jx + boite de rangement + revues, contre Pc 386 DX 33, DD 40 Mo mini + moniteur VGA + carte son, souris, joystick + jx. Contacter Kevin, après 19h, au (16) 40 91 11 15.

Département 93
Vds. 8 jx sur Nes à bas prix. Contacter Vincent, au (1) 47 85 72 72 10.

Vente

Département 10
Vds? GB + Tetris, WWF + accessoires : 600 Frs. Contacter Damien, au (16) 25 92 87 69.

Département 11
Vds. Game Genie : 350 Frs au lieu de 590 Frs. Contacter Gilles, le dimanche soir, au (16) 68 46 14 52.

Département 38
Vds. ou Ach. sur S Nintendo, entre 200 et 300 Frs, cherche contact sur Amiga. Contacter Ha Cong Minh, 122 rue Beyle, 38340 Voreppe, ou au (16) 76 50 06 63, lr soir.

Département 51
Vds. GB + 5 jx (WWF, Batle Toads...) + piles + accessoires, sous garantie, prix à débattre. Contacter Brice, au (16) 26 09 56 86.

Département 51
Vds. GB + accessoires + piles + 5 jx (WWF, Battle...), prix à débattre. Contacter Brice, au (16) 26 09 56 86.

Département 67
Vds. jx SFC, S Nes et S Nintendo (A Family, Exhaust Heat, F Fight, SR Type, S WWF, Soulbleder) de 290 à 360 Frs. Contacter Patrice, au (16) 88 82 11 67.

Département 75
Vds. S Nintendo + adaptateur Jap et US + 5 jx, valeur : 4200 Frs, vendu : 2400 Frs, Cpc 6128 + jx : 900 Frs. Contacter Bertrand, au (1) 45 33 36 37.

Département 75
Vds. SFC + 4 jx (SF 2, Paradious...) + adaptateur universel : 3350 Frs, vendu : 2300 Frs. Contacter Antoine, au (1) 42 08 32 52.

Département 75
Vds. GB + 14 jx (S Mario, R Type, Contra...) : 1300 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 47 83 70 68.

Département 75
Vds. jx et manettes pour Nes : 199 Frs le jeu et 325 Frs une manette. Vds. MSX Canon + Nbrx jx + 2 manettes. Téléphoner après 18h, au (1) 42 20 47 58.

Département 75
Vds. Comp. Nintendo + 168 jx + pistolet + 2 manettes Turbo : 1790 Frs, 8 jx pour GB : 690 Frs. Contacter Greg, au (1) 42 33 52 84.

Département 75
Vds. nouvautés SFC, CGX, CD et Super Card Nec. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 76
Vds. jx Nes de 150 à 200 Frs (Soltice, ...). Contacter Vincent, après 19h, au (16) 35 33 37 27.

Département 77
Vds. Nbrx jx SFC Jap et US : 350 Frs. Téléphoner au (16) 64 07 25 74.

Département 77
Vds. jx SFC et S Nes de 300 à 400 Frs, recherche Contra. Contacter Cédric Collemin, 155 rue de Boissise, 77190 Dammarie les LYs, ou après 18h30, au (16) 64 39 22 28.

Département 78
Vds. 1 jeu GB : Hudson Hawk Jap : 180 Frs au lieu de 240 Frs. Contacter Christophe, au (16) 30 99 43 32.

Département 81
Vds. S Nes + 6 jx + 2 manettes + Super Scope : 1300 Frs, ou contre A500 + Ext + jx. Téléphoner de 19 à 22h, au (16) 63 76 88 25.

Département 83
Vds. dans le Var, GB + 5 jx : 600 Frs. Contacter Alexandre, après 19h, au (16) 94 91 86 64.

Département 92
Vds. S Nintendo + 2 jx : 1100 Frs, 520 ST + Nbrx disks + 2 joys + mouse : 1000 Frs. Contacter Medhi, au (1) 46 45 22 35.

Département 92
Vds. S Nintendo + 5 jx (SF2, F Zero...), ou contre Neo Geo + jx, ou : 2500 Frs. Recherche jx Neo Geo : 500 Frs ou +. Contacter Cedric, au (1) 47 84 07 32.

Département 92
Vds. jx pur SFC. Contacter Marc Petitier, au (1) 47 50 84 73.

Département 92
Vds. Nintendo + 2 manettes + 5 jx (Zelda 1 et 2, Bat...) : 640 Frs. Contacter Jean, au (1) 46 61 63 56.

Département 93
Vds. 20 jx SFC : Golden Fighter, S Fighter 2... de 200 à 300 Frs sur Paris uniquement. Contacter Gérald, au (1) 48 40 75 52.

Département 94
Vds. Nintendo + Castelvania + D Tales + Star Wars : 600 Frs, ou contre 2 jx SFC. Contacter Michael, au (1) 48 08 16 41.

Pc

Achat

Département 39
Ach. Cadaver 2, data disk pour Pc. Contacter J Yves Hulbert, 173 Ave J Duhamel, 39100 Dole, ou après 18h, au (16) 84 82 73 00.

Département 78
Cherche pour Pc 1640 Amstrad, une carte graphique VGA, DD de 1 à 20 Mo et un lecteur interne 3". Téélphoner à partir de 17h, au (16) 39 13 58 28.

Contact

Département 11
Pc Amiga ST, cherche contacts, pour échange. Contacter Foulon Stéphane, 11 rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne, ou le week end au (16) 68 65 05 49.

Département 13
Cherche contacts sur Amiga, Pc, S Nes, MD. Contacter Aubin J Michel, cité les Raumettes, Bt h1, 13700 Marignane, ou au (16) 90 58 07. 32.

Département 13
Pc recherche contact news ou bon jx, uniquement jx VGA et Marseille et sa région. Contacter Lionel, au (16) 91 66 30 74.

Département 18
Pc recherche contacts pour échange jx, utils. Contacter Fabien Alet, 6 rue Boris Vian, 18400 St Florent S/Cher, ou au (16) 48 55 16 01.

Département 29
Cherche contacts sur Pc 3", pour échange de jx. Contacter Bruno, au (16) 98 69 17 27.

Département 38
Cherche contact sérieux et durable sur Pc 386, posséde peut de jx. Contacter Anthony Seel, 1 rue Casimir Perrier, 38000 Grenoble.

Département 42
Programmeur Pc cherche musiciens, Graphiste et programmeurs Pc pour démos et jx. Contacter Cédric Bermond, 12 rue Paul Ronin, 42100 St Etienne, ou au (16) 77 37 81 56.

Département 54
Cherche contact Pc 386 pour échange de jx. Vds. original : Alone in the Dark : 200 Frs et Disques Laser Vidéo Pal : 200 Frs. Contacter Fabrice Riff, 24 rue Charles Martell, 54000 Nancy.

Département 59
Cherche Pit Fighter sur Pc. Contacter Mantel Michel, 1/42 groupe rénovation, 59160 Lomme.

Département 66
Association de développeurs, ouvert à tous vos projets, rejoignez des passionés. Twinface, 5 rue de Taillet, 66100 Perpignan, ou au (16) 68 50 29 91, ou par Fax : 68 66 92 58.

Département 75
Recherche les jx Dylan Dos et Wolfeinstein 3D en Pc 3". Contacter Daniel Arnaud, 33 rue Compans, 75019 Paris.

Département 75
Ech. news Pc, jx et utils, cherche contact sérieux, posséde Amiga. Contacter Michel, le soir et Week end, au (1) 47 76 14 31.

Département 77
Vds. news sur Pc (Might and Magic4...), lecteur Atari : 450 Frs et Sound Blaster V 2.0 : 800 Frs. Contacter Jérome, au (16) 60 04 34 60.

Département 93
Ech. ou Vds. news sur Pc ou Amiga, recherche CD Rom sur Pc. Contacter Gaschy John, 1 rue Lautreamont, 93300 Aubervilliers, ou au (1) 48 33 04 38.

Département 93
Cherche contact sur Pc 3", pour échange, de jx et utils. Contacter Mathieu Dhordain, 54b rue de Presles, 93300 Aubervilliers.

Vente

Département 12
Vds. Alone in the Dark Fra, Commanche, Quest for Glory 3, Laura Bow 2 Fra. Contacter J Charles, au (16) 65 68 21 98.

Département 22
Vds. Pc 386 SX 33, 4 Mo, DD 40 Mo, 2 lecteurs, souris, joys, jx (Epic, WC2.), carte Sound Master, garantie 7 mois : 6500 Frs. Téléphoner au (16) 96 52 35 82.

Département 24
Vds. Pc Commodore 386 SX 16, écran VGA couleur, DD 100 Mo, lecteur 5" + souris + Nbrx jx et utils. Téléphoner après 19h, au (16) 53 28 18 62.

Département 33
Vds. WC2, M Mgaic 3, Atrain, Snooker, Ultima 7 VF, originaux dans leurs boites, à moitié prix. Contacter Thierry, le week end, au (16) 57 51 00 20.

Département 38
Vds. jx origianux sur Pc : Lemmings : 80 Frs, Panza Kick + Turbo Cup + Tennis Cup : 120 Frs. Contacter Aurelien, au (16) 72 24 18 14.

Département 38
Vds. sur Pc 3" news. Contacter J.Pierre, après 18h, au (16) 76 54 00 63.

Département 57
Vds. Adlib, 6 mois + doc + logiciels : 500 Frs. Vds. joystick + carte : 150 Frs, ou carte + Adlib : 600 Frs. Téléphoner au (16) 82 50 55 66.

Département 59
Vds. Nbrx jx et utils et t-recherche contact sur Pc et A500/600. Vds. carte Dble joystick. Contacter Roy Micheline, 52 rue Albert Camus, 68200 Mulhouse.

Département 59
Vds. pour Pc : Sound Blaster : 850 Frs, Eternam : 150 Frs. Contacter Descamps Xavier, après 18h, au (16) 27 31 38 49.

Département 69
Vds. carte Adlib : 600 Frs, carte VGA 256 Ko : 250 Frs. Ach. S Blaster : 750 Frs, carte VGA 512 Ko : 350 Frs. Ech. Vds. Ach. jx, posséde Comanche, Sherlock Holmes, Indy 4... Contacter Greg, au (16) 78 90 21 97.

Département 69
Vds. pour Pc 3" : Eyes of Beholder 1 : 120 Frs, B Brothers : 100 Frs, Crime Wave : 100 Frs. Teélphoner au (16) 78 33 57 70.

Département 75
Vds. Atrain Alone in the Dark, Sherlock, Wing 2, Commanche : 200 Frs pce. Téléphoner le soir, au (1) 43 73 42 58.

Département 75
Vds. pour Pc : UW, WC 2, Battle Island, Maximun Over Kill Commanche, pour ST : Croisiére pour un cadavre, Vroom. Contacter Antonin, au (1) 46 55 16 84.

Département 75
Vds. Amstrad Pc 1640, EGA couleur, DD 20 Mo + souris + Nbrx logiciels + jx : 3200 Frs. Contacter Sébastien, au (1) 43 70 02 57.

Département 76
Vds. Pc compatible Victor, DD 20 Mo, lecteur 5", écran mono, Dos, Windows, Pc Tools, TTX... prix à débattre. Téléphoner au (16) 35 30 25 01.

Département 76
Vds. Nicky Boom sur Pc : 200 Frs. Contacter Arnaud Savary, BP 1367, 76179 Rouen Cedex, ou au (16) 35 03 96 36.

Département 78
Vds. pour Pc 3" : Dune, Another World, Epic, Hyperspeed, Global Effect, Storm Master, Ishar, entre -30 et 50 % de réduction. Contacter Benoit, au (16) 39 14 91 50.

Département 78
Vds. Pc 1640 écran EGA, 40 Mo + Nbrx jx + souris + joustick : 4000 Frs à débattre. Contacter Remy, après 17h, au (16) 30 24 39 93.

Département 78
Vds. 386, ss garantie, 64 Ko Ram, lecteur 3 et 5", DD 30 Mo, Sound Master + Nbrx jx (Dune, Lemmings) + utils + souris + moniteur VGA coul. : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 30 55 21 18.

Département 78
Vds. pc 1640, DD 30 Mo, écran couleur + souris + jx et utils : 4500 Frs. Contacter Mr Lorry, en semaine de 10 à 17h30, au (16) 49 06 45 72.

Département 80
Vds. ou Ech. jx Pc : Alone in the Drak, Goblins 2, Robocop 3. Contacter Hassan, au (16) 22 92 72 90.

Département 82
Vds. jx sur Pc à bas prix. Contacter Boudrie Pierre, rue du maquis, 82350 Albias.

Département 83
Vds. Amstrad Pc 1640, DD 30 Mo, 5", EGA + imprimante DMP 3160 + souris + carte Joy + joy + Nbrx jx et utils, accessoires : 7000 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 94 80 80 72.

Département 86
Vds. Amstrad PCW 8512 + logiciels + jx + imprimante + docs. Téléphoner après 19h, au (16) 49 51 35 99.

Département 92
Vds. carte mére 386 SX 20 MHz : 700 Frs. Contacter Kiani Pooya, 37 rue de la république, 92800 Puteaux, ou au (1) 49 00 09 58.

Département 92
Vds. PS1 IBM 386 SX 16 Mhz, 2 Mo RAm, DD 40 Mo, écran VGA, lecteur 3", garantie jusqu'à février 93 + softs et utils : 9000 Frs. Contacter Alain, après 20h, au (1) 46 66 78 91.

Département 94
Vds. sur Pc : Desmate (TTx) : 300 Frs, Fantavision (dessin animation) : 150 Frs, jx neuf tres peu utilisé : Megafotress : 150 Frs, F16 : 100 Frs, Magic Pocket : 100 Frs et autres. Contacter Mr TRIDOUX, toute la journée jusqu'à 20h, au (1) 49 69 05 28.

Département 95
Vds. news 3" sur Pc : Aces of Pacific, Ween, Ultima Underworld, Startrek, Commanche, Eye of Beholder2... : 250 Frs. Téléphoner au (16) 39 60 68 02.

Département 95
Vds. originaux 180 Frs + port : Ween, Paladin 2, Plan 9, Beholder 2, Prophecy, Rings 2, Tempest, Duplicat. Contacter Alain, au (16) 39 80 94 85.

Département 95
Vds? jx pour Pc 5" : D Dragon et Tetris. Contacter David Machado, 9 rue du val Notre Dame, 95870 Bezons, ou au (16) 39 82 29 27.

Sega

Achat

Département 9
Ech. nes + 7 jx + 3 jx GB, contre MD + 1 jx et 1 manette. Téléphoner après 17h, au (16) 98 95 25 49.

Département 94
Ech. chaine HiFi laser portable Sony, contre console ou ordinateur. Téléphoner au (1) 43 98 94 95.

Vente

Département 2
Vds. MS 2 + manette + Alex Kid, Heavy Weight Champ, Shinobi : 750 Frs. Contacter Fabrice, au (16) 23 97 47 27.

Département 6
Vds. MD + adaptateur Jap + 4 jx, boites et notices : 1500 Frs. Contacter Olivier, avant 20h30, au (16) 92 09 13 78.

Département 29
Vds. Control Pad Pro 2. Ech. vds. jx Amiga. Contacter Piguel Jerome, 2 rue du Penker Kerarthur, 29120 Pont l Abbé, ou au (16) 98 87 34 22.

Département 31
Vds. 2 Pro 2 : 100 Frs pce. Contacter Olivier, au (16) 61 95 54 05.

Département 42
Vds. pour MD : G Axe 2 (boite et notice) : 150 Frs. Contacter Philippe, au (16) 77 37 95 81.

Département 49
Vds. MS + 1 joystick + 4 jx (Labyrinthe, My Hero...), valeur 1350 Frs, vendu 590 Frs. Contacter Sylvain, après 18h, au (16) 41 76 78 58.

Département 59
Vds. sur MD : J MAdden Foot : 290 Frs, Gain Ground : 320 Frs. Contacter Nicolas, après 19h, au (16) 20 32 93 05.

Département 60
Vds. jx GG : SMGP, Joe Montana, Chessmaster... 199 Frs pce, ou le tout 1000 Frs. Téléphoner au (16) 40 42 51 22.

Département 69
Vds. sur MD : Valis 3, Shinobi, A Beast : 180 Frs pce, ou 500 Frs les 3. Contacter Loic, au (16) 78 25 21 22.

Département 75
Vds. MD Jap + 10 jx : 2900 bFrs, ST + moniteur + imprimante couleur : 5000 Frs. Contacter Rodolphe, après 18h, au (1) 45 01 82 18.

Département 75
Vds. jx MD de 250 à 350 Frs. Contacter Bruno, au (1) 40 42 22 53 65.

Département 75
Vds. MD + 8 jx + adaptateur Jap + 3 pads prix à débattre. Contacter Mickael, après 20h, au (1) 42 39 27 53.

Département 75
Vds. MS + 11 jx + pistolet : 1300 Frs, au lieu de 1800 Frs. Téléphoner au (1) 44 53 88 76, ou 42 72 88 75.

Département 75
Vds. jx MD Jap : Quackshot, A Storm, F1 Circus, Sonic... : 200 Frs. Contacter Alex, au (16) 60 20 63 08.

Département 75
Vds. sur GG : Crystal Warriors : 170 Frs valeur : 325 Frs, garantie 6 mois. Contacter Yvan, après 18h, au (1) 46 36 23 44.

Département 77
Vds. MD + 1 pad Pro 1 + 3 jx : 800 Frs. Vds. jx MD de 150 à 500 Frs. Contacter Cedric, le soir, au (16) 60 04 40 70.

Département 78
Vds. MD + 9 jx : 2000 Frs, seule : 690 Frs, les jx de 100 à 250 frs (Sonic, Art Alive, S of Rage...). Contacter Daniel, au (16) 30 43 01 67.

Département 78
Vds. MD + 2 manettes + 7 jx (S of the Beast, P Star 3...) : 2100 Frs, au lieu de 3600 Frs, ou contre S Nes + 3 jx. Contacter Brian, au (16) 30 54 43 39.

Département 87
Vds. GG + 6 jx + adaptateur MS + 1 jeu MS. Contacter Sébastien, au (16) 63 46 17 70.

Département 89
Vds. GG + 4 jx (Sonic, D Duck, Mickey, M Madness) + adaptateur secteur + valise, valeur : 2200 Frs, vendu : 1700 Frs. Contacter David, au (16) 86 91 53 83;

Département 92
Vds. MS 2 + 1 joypad + 1 joystick + 7 jx (SMGP, Golf Mania, Barcelone 92...) : 900 Frs. Contacter Didier, de 18 à 20h30, au (1) 43 50 22 74.

Département 92
Vds. jx MD de 150 à 250 Frs (Immortal, Alien Storm, Centurion...). Contacter Clément, au (1) 47 47 27 24.

Département 92
Vds. MD toute neuve + 5 jx (Alien Storm, Ea Hockey, Spiderman...) : 1650 Frs. Téléphoner au (1) 46 94 00 24.

Département 92
Vds. GG + adaptateur secteur + Sonic, Olympic Gold : 1100 Frs. Contacter Thibaut, au (1) 46 45 51 53.

Département 92
Vds. MS 2 + 2 ùanettes + 7 jx (Spiderman, Sonic, Speedball...) : 450 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 47 49 59 46.

Département 94
Vds. GG + 4 jx : 1490 Frs. Téléphoner au (1) 48 99 55 95.

Département 94
Vds. jx MD : Sonic : 150 Frs, J Buster Douglas Boxing : 150 Frs, Mercs : 240 Frs, D Strike : 300 Frs. Contacter Bruno, entre 20 et 21h, au (1) 48 76 27 37.

Département 94
Vds. jx sur MS : Rampage, Ghostbuster, SMGP, Shinobi, et Cyber Shinobi : 100 Frs pce. Téléphoner au (1) 48 83 29 44.

Département 95
Vds. MD Jap + jeu + manette Pro 1 : 800 Frs. Contacter Laurent, au (16) 39 85 72 02.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Section Micro
Claude Lucas
Co-Rédacteur en chef adjoint
Pour l'étranger
Derek Dela Fuente
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri Legoy
Coordination technique
Danbiss

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek De La Fuente, Moulinex, Seb
Traduction : Sébastien Hamon, Sylvain DEMANET
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon)
JEUX CRACK
Danboss

Consoles News
AHL & DESTROY

Direction Artistique
LINOS
Mise en page
Pixel Press Studio

Secrétariat
Antonio Da Silva
Chefs de Publicité
Marc Andersen
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva
Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Sysanim
Tonton Sam

DIFFUSION CONTROLE
OJD

Photogravure
RPM
PPO
INTEGRAAL
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse.

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration de couverture
STREET FIGHTER II ©CAPCOM


LES MONSTRES LES PLUS CELEBRES DE L'HISTOIRE DU CINEMA VONT FAIRE TREMBLER VOS MICROS
OFFICIAL
UNIVERSAL
MONSTERS™
Vous êtes pris au piège dans un manoir gigantesque peuplé par les MONSTRES UNIVERSAL: DRACULA, LA MOMIE, L'HOMME LOUP, FRANKENSTEIN, LA CREATURE DU LAGON NOIR....Ils sèment la terreur sur leur passage. Dans ce jeu d'aventure-action passionnant, vous devez vous échapper du manoir. Pour cela, il vous faudra capturer chacun des MONSTRES. Vous devrez parcourir des centaines de salles à la recherche d'objets, éviter les pièges diaboliqlues et les attaques des MONSTRES. UNIVERSAL MONSTERS vous fera passer des heures de suspense.
TM & © Universal City Studios, Inc. All rights reserved. Licensed by MCA / Universal Merchandising, Inc.
ocean®
THE BRIDE OF FRANKENSTEIN © 1935 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION Renewed 1962 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
THE CREATURE FROM THE BLACK LAGOON © 1954 UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. Renewed 1982 by UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
DRACULA © 1931 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION Renewed 1958 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
FRANKENSTEIN © 1931 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION Renewed 1959 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
THE MUMMY © 1932 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION Renewed 1960 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
THE WOLF MAN ® & © 1941 UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. Renewed 1969 by UNIVERSAL PICTURES. All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
OCEAN SOFTWARE
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1) 40539286
FAX: 42279573
ATARI ST . CBM AMIGA